

SIMULATEURS DE TANKS : lequel choisir ? ● LHX Attack Chopper : pilotez un hélico ! ● Maupiti Islands : fabuleux successeur du Manoir de Mortevielle ● Comparatif : les nouveaux "Flight Simulators" ● Voyageurs du temps : la solution...

L 2207 - 78 - 25,00 F
3792207025005 00780
N°78 MAI 1990. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968



LA PUiSsANCE

Deco

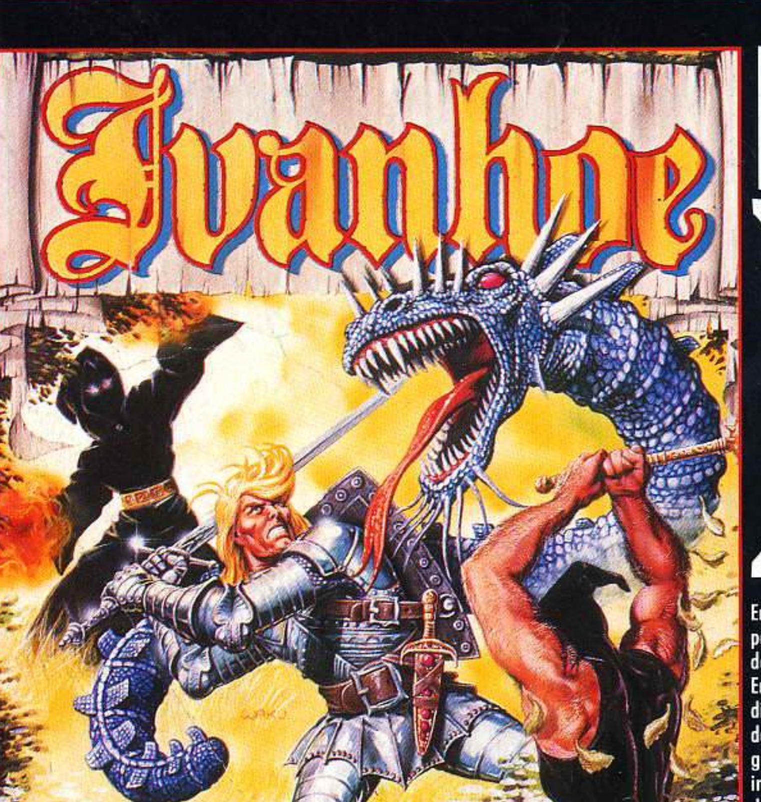
Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.

F-29 RETALIATOR-Le ciel est désormais votre univers.

"Une simulation de vol en 3D hyper rapide..."
"Techniquement superbe, et visuellement époustoufiant."







LA LEGENDE

Sur votre Mic

Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête . . . Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels . . . Une aventure que la plupart des hommes craindrait!

Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diaboblique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE – Battez-vous pour votre vie . . . et pour la légende!





...ivrez LE FUN

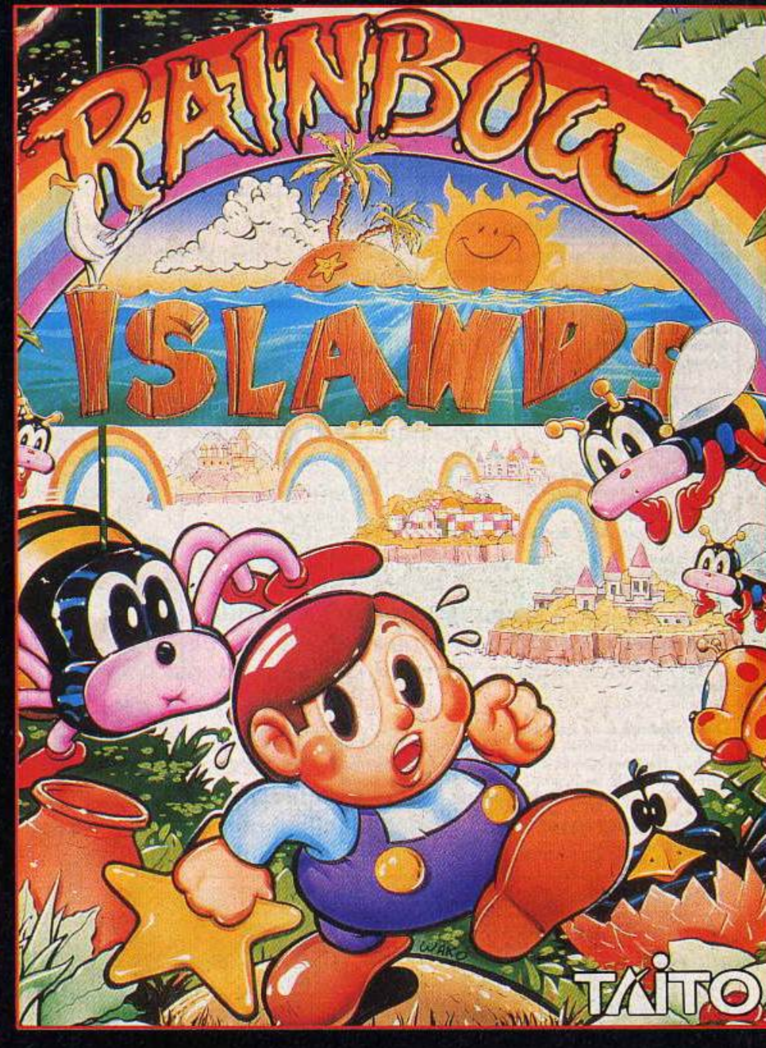
Sautez de l'Ile de Doh vers l'Ile des Monstres où vous rencontrerez Doh en personne, mais aussi des insects bourdonnants, des jouets bizarres, des machines de combat mortelles, des monstres ou des créatures légendaires et folkoriques pour entrer dans le monde des ténèbres et affronter ses habitants! Un jeu original que vous propose 7 Iles à visiter, reproduisant fidèlement le "fun" et l'incroyable jouabilité du hit d'arcade.

"Egalement disponible sur Amstrad 464,6128 disquette et K7."







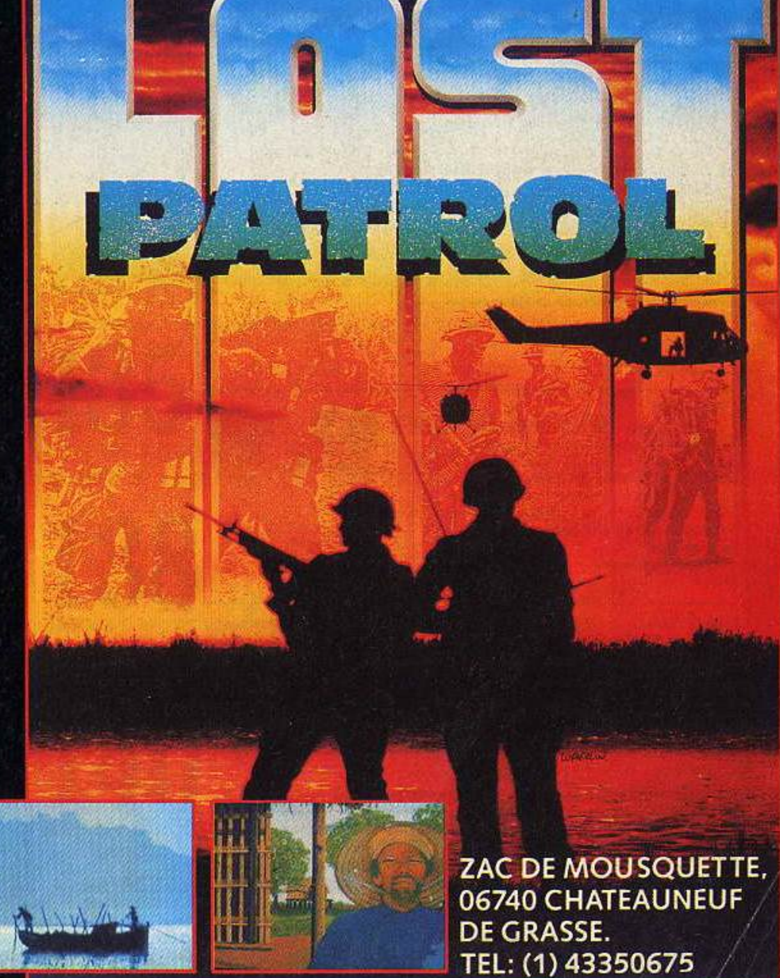


...o-Ordinateur LA PEUR

Notre héllco s'est écrasé après avoir été touché ... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir... ça et un détraqué dans notre groupe – il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!







ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Fabienne Ferrandes

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Exécution
Isabelle Salvado

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

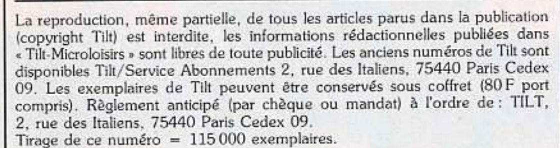
Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger -
Dépôt légal : 1er trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

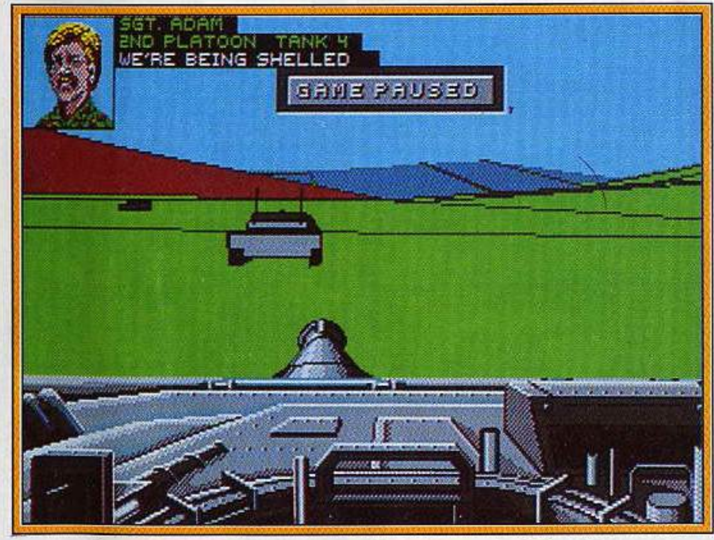
Nº 78

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

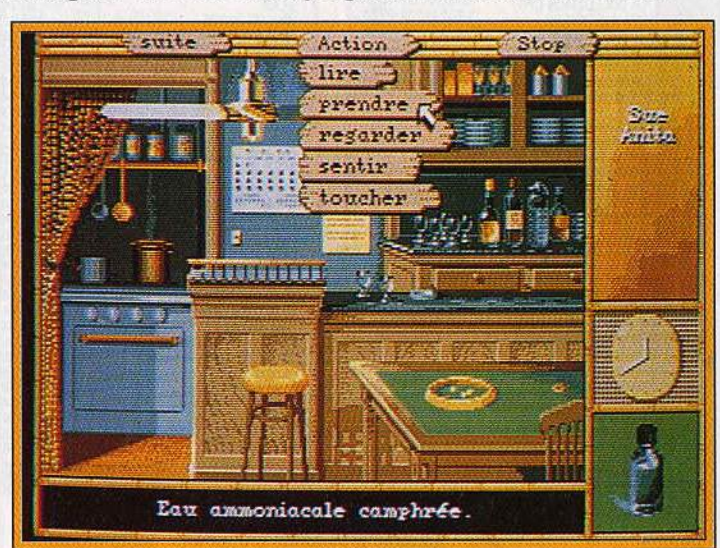
Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37, et un encart publicitaire non folioté après la page 156.



Italy 90 (ST), une simulation au look arcade.



Les stratèges sur PC seront séduits par M1 Abrams Tank Simulation.



La précision graphique, l'un des atouts de Maupiti Island.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C / D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
DRIVERS	149/199
COIN OP HITS	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100% A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME, SET & MATCH	129/169
GAME, SET & MATCH 2	129/169
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARTIC FOX	65/ 95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
CRACK DOWN	95/145
CASTLE MASTER	119/175
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	89/139
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DOUBLE DRAGON 2	99/149
DAME SIMULATOR	/199
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DRAGON NINJA	89/139
ETRANGES AFFAIRES	/220
EAGLE RIDER	/195
FIRE	/145
FIGHTING SOCCER	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	129/169
GHOULS'N GHOST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GUNSHIP	175/225
HEAVY METAL	95/145
HARRICANA	149/199
HARD DRIVIN'	89/139
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
KLAX	99/149
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	129/169
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109/149
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	69/139
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/139
PINBALL MAGIC	160/195
P 47	95/145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SONIC BOOM	/160
SPACE HARRIER 2	95/160
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135/175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SILKWORM	95/145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/169
TURBO OUT RUN	99/149
THE UNTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
WILD STREETS	125/165

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD À BRANCHER SUR VOTRE PLATINE LASER)	225/269
100%% DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLDA	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN, (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q.	95/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CORSE OF THE AZUR BOND	/269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIENDISH FREDDY'S	/160
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GREAT COURT	225/245
GHOST BUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HOT ROD	95/145
HARD DRIVIN	110/159
HEROE'S OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEPLAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBORD	99/149
PIPEMANIA	/180
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SONIC BOOM	110/160
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TV SPORTS FOOTBALL	/195
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TKO	95/145
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	120/160

IBM ET COMPATIBLES

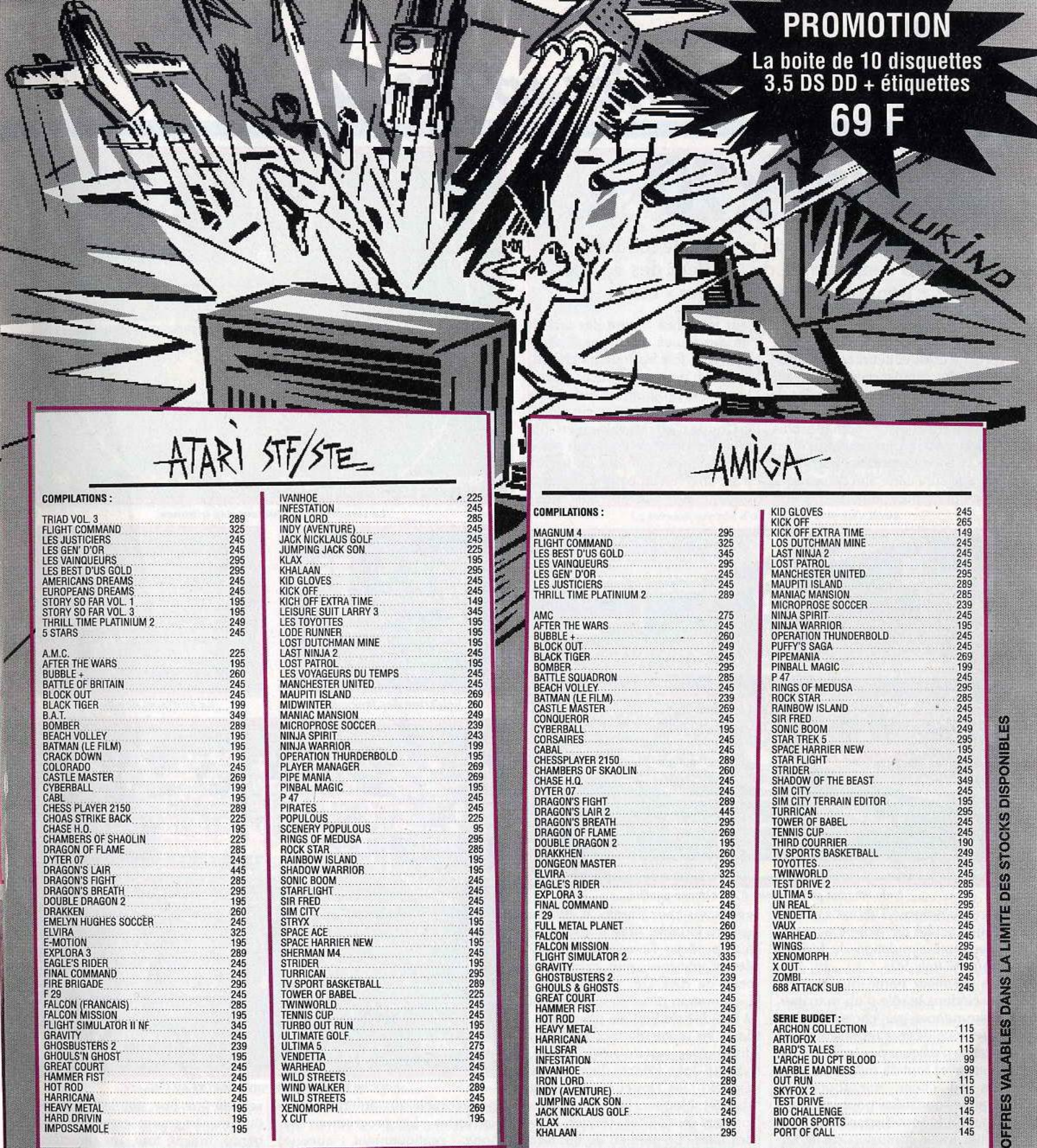
COMPILATION	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
WEST PHASER	345
ARMADA	345
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
BLOOD MONEY	249
COLORADO	265
CHAMPION OF KRYNN	345
CASTLE MASTER	295
CONQUEROR	260
CHESSPLAYER 2150	295
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DRAGON'S WAR	295
DRAGON'S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DRAKKHEN	260
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
E-MOTION	245
EXPLORA 2	295
FULL METAL PLANETE	260
FEARY TALES ADVENTURE	395
F 19	385
FLIGHT SIMULATOR 4	450
SCENERY DISK L'UNITE	250
GUNBOAT	225
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GUNSHIP	285
HERO'S QUEST	345
HARPOON	395
HARD DRIVIN	245
ICE MAN	445
INDIANAPOLIS 500	249
INDY (AVENTURE)	269
KLAX	245
KHALAAN	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LOOM	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOW BLOW	245
LODE RUNNER	195
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	259
PIPEMANIA	269
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
RINGS OF MEDUSA	295
ROMMEL	295
SHINOBI	245
SKI OR DIE	245
STREET ROD	295
SPACE HARRIER NEW	245
STUNT CAR RACER	249
STRIDER	245
SHERMAN M4	245
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TANK	349
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	395
VETTE	295
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST :	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE+ MONITEUR MONO	5490
1040 STE + MONITEUR COULEUR	6490
PORTEFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II COMPLETE	1990
STAR LC 10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
AMIGA :	
AMIGA 500	3690
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
MONITEUR COULEUR STEREO	2990
EXTENSION MEMOIRE + HORLOGE	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 DF/DD, LES 10 MARQUE	120
5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
CD GAMES PACK	225
KINNERS	180
100% DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (INCROWS)	169
LES BEST USGOLD	149
TAITO COIN OP	125
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
RUNNIG MAN	120
ROBOCOP	95
SPIDERMAN	120
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
MURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREETS	120



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
TRIAD VOL. 3	289
FLIGHT COMMAND	325
LES JUSTICIERS	245
LES GEN' D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D'US GOLD	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL. 1	195
STORY SO FAR VOL. 3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	249
5 STARS	245
A.M.C.	225
AFTER THE WARS	195
BUBBLE +	260
BATTLE OF BRITAIN	245
BLOCK OUT	245
BLACK TIGER	199
B.A.T.	349
BOMBER	289
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CRACK DOWN	195
COLORADO	245
CASTLE MASTER	269
CYBERBALL	199
CABL	195
CHESS PLAYER 2150	289
CHOAS STRIKE BACK	225
CHASE H.O.	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON OF FLAME	285
DYTER 07	245
DRAGON'S LAIR	445
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKEN	260
EMELYN HUGHES SOCCER	245
ELVIRA	325
E-MOTION	195
EXPLORA 3	289
EAGLE'S RIDER	245
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
F 29	245
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GRAVITY	245
GHOSBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HARD DRIVIN	195
IMPOSSAMOLE	195
IVANHOE	225
INFESTATION	245
IRON LORD	285
INDY (AVENTURE)	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	245
KICH OFF EXTRA TIME	149
LEISURE SUIT LARRY 3	345
LES TOYOTTES	195
LODE RUNNER	195
LOST DUTCHMAN MINE	195
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MANIAC MANSION	249
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	243
NINJA WARRIOR	199
OPERATION THURDERBOLD	195
PLAYER MANAGER	269
PIPE MANIA	269
PINBAL MAGIC	195
P 47	245
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	95
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	195
SHADOW WARRIOR	195
SONIC BOOM	245
STARFLIGHT	245
SIR FRED	245
SIM CITY	245
STRYX	195
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER NEW	195
SHERMAN M4	245
STRIDER	195
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
ULTIMATE GOLF	245
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WILD STREETS	245
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
XENOMORPH	269
X CUT	195

AMIGA

COMPILATIONS :	
MAGNUM 4	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289
AMC	275
AFTER THE WARS	245
BUBBLE +	260
BLOCK OUT	249
BLACK TIGER	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CASTLE MASTER	269
CONQUEROR	245
CYBERBALL	195
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SKAOLIN	260
CHASE H.Q.	245
DYTER 07	245
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
EXPLORA 3	289
FINAL COMMAND	245
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAVITY	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
INFESTATION	245
INVANHOE	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOS DUTCHMAN MINE	245
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION THUNDERBOLD	245
PUFFY'S SAGA	245
PIPEMANIA	269
PINBALL MAGIC	199
P 47	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
STAR TREK 5	295
SPACE HARRIER NEW	195
STAR FLIGHT	245
STRIDER	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TURRICAN	295
TOWER OF BABEL	245
TENNIS CUP	245
THIRD COURRIER	190
TV SPORTS BASKETBALL	249
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VENDETTA	245
VAUX	245
WARHEAD	245
WINGS	295
XENOMORPH	245
X OUT	195
ZOMBI	245
688 ATTACK SUB	245
SERIE BUDGET :	
ARCHON COLLECTION	115
ARTIOFOX	115
BARD'S TALES	115
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
BIO CHALLENGE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
a adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
Tél

carte bleue CB Date d'expiration — / —
Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

TI 78

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

Italy 90

Bientôt la coupe du monde de football ! *Italy 90* tient compte de la valeur des équipes pour que vous « matchiez » bien !

Tout le monde s'y met ! La Coupe du monde de football est toute proche et les éditeurs commercialisent des simulations de football. Qui va gagner cette guerre des simulations sportives ? Celui qui proposera le jeu de football le plus réaliste et le plus ludique, bien sûr ! US Gold, pour sa part, joue sa meilleure carte afin de se tailler une bonne part du gâteau. Cette leur tendance à faire des tackles ou des fautes, n'est pas à négliger. Une fois les joueurs choisis, le match peu commencer. A noter que le programme autorise le jeu à deux, mais la participation à la Coupe n'est possible qu'en solitaire. Le point de vision est placé dans le prolongement du terrain avec une vue en plongée de trois quarts. La version que nous



Le terrain est vu du haut des tribunes.


Sélection des joueurs.


Le goal sort des buts.


Italy 90 : des graphismes d'excellente qualité.

carte se nomme Tiertex. En effet, cette société développe actuellement une simulation de football nommé *Italy 90*.

La première partie du jeu vous place dans le rôle d'un manager. Commencez par choisir le pays que vous désirez représenter. La France n'y figure pas (sniff !), mais vous avez tout de même l'embarras du choix, car toutes les équipes qualifiées pour la Coupe du monde sont disponibles. Pour éviter toute confusion sur le terrain, le programme autorise le changement de couleurs des maillots. L'écran suivant demande une certaine concentration et surtout une bonne connaissance des joueurs. Ceux-ci sont sélectionnés en fonction de leurs compétences, c'est-à-dire leur vitesse de déplacement, leur force (puissance de tir et tackle). Un examen attentif de leur niveau d'agressivité, déterminant pour avons vu chez Tiertex n'est pas encore jouable. Mais nous avons pu apprécier l'excellente qualité des graphismes, plus riches que ceux de *Kick Off*, par exemple. L'animation possède la fluidité et la rapidité du bon jeu d'action.

Tous les coups de foot seront-ils disponibles sur *Italy 90* ? « Oui, répond John Prince, directeur de Tiertex, les joueurs pourront shooter, bloquer, faire des passes longues ou courtes, tackler, faire des têtes. Le gardien de but fera même des plongeons. Le succès des coups dépendra de la compétence du joueur. »

Autre question concernant le déroulement de la Coupe du monde : l'équipe du Cameroun peut-elle éventuellement battre celle du Brésil, dans cette simulation ? « Ce cas de figure est peu probable, mais pas impossible dans *Italy 90*. « Nous avons mis au point un système de pourcentage favorable aux équipes réputées fortes. Le programme ne donne pratiquement aucune chance à une équipe modeste face à un favori. » Et si le joueur décide de faire le tournoi avec l'équipe du Cameroun ? « Dans ce cas, il s'apercevra que ses joueurs sont moins rapides et moins performants que, par exemple, une équipe du Brésil gérée par l'ordinateur. »



Face au gardien : l'épreuve des tirs au but.

Voilà qui est très prometteur ! Pour l'instant, nos premières impressions sont bonnes. *Italy 90* semble être une simulation sportive extrêmement complète qui garde, malgré tout, un caractère ludique avec les mêmes sensations que procure un très bon jeu d'arcade.

Naturellement, cet avis est basé sur une préversion, il est donc émis avec les réserves habituelles. Seul le test de la version finale (dans un prochain numéro de *Tilt*) vous donnera le jugement définitif. Sortie prévue sur *Atari ST*, *Amiga* et *CPC* vers la fin du mois d'avril. Dany Boolauck

Dynasty Wars

Après avoir adapté *Strider*, Tiertex récidive et s'attaque maintenant à un autre coin-op : *Dynasty Wars*, une aventure/action asiatique. L'occasion de découvrir le secret des techniques utilisées pour geler et saisir les images...

Filling the screen with magic signifie « de la magie sur votre écran ». C'est la devise de Tiertex, une société de développeurs britanniques dont le siège se trouve à Didsbury, près de Manchester. Tiertex est surtout connu auprès du public français pour son adaptation du célèbre coin-op *Strider*. Leur prochain titre est également une adaptation d'un coin-op connu sous le nom de *Dynasty Wars*. C'était l'occasion pour *Tilt* de connaître les secrets de Tiertex pour mettre au point ce genre de logiciel. Leur technique a de quoi faire rêver les programmeurs qui doivent habituellement redessiner tous les décors et les sprites de la version arcade. Une opération qui demande en général des mois d'un travail délicat et fastidieux. Chez Tiertex, il en est autrement.

En premier lieu, les programmeurs reçoivent la version d'arcade de Capcom et un *freezer* de leur fabrication, relié à un *Amiga 500*, y est aussitôt connecté. Le procédé leur permet de figer le jeu en pause, puis de saisir les images (digitalisation) d'écrans de leur choix. John Prince, directeur de Tiertex, nous fait une démonstration. Le résultat est tout à fait étonnant : en moins d'une minute et demie, le *freezer* a transféré sur l'*Amiga* un écran de la version arcade. Le format de l'écran, ainsi que les couleurs, sont automatiquement réadaptés (dans la mesure des possibilités de l'*Amiga*), grâce à un programme mis au point par l'équipe de Tiertex. Le graphiste n'a plus qu'à faire quelques retouches car l'image ainsi récupérée « bave ». La tâche suivante consiste à « séparer » les sprites (objets animés) du décor puis transférer le tout sur *ST*. C'est là que le travail d'adaptation commence réellement.



La version arcade d'où est tiré Dynasty Wars.



Les paysages orientaux...



... de Dynasty Wars.



Un camp sous la neige.



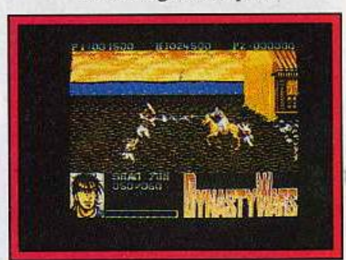
Une charge héroïque !



Une action violente sur des graphismes superbes.



Choisissez votre héros.



Cavalier contre fantassins.

C'est la mise au point du scrolling différentiel du décor qui a posé le plus de problèmes dans *Dynasty Wars*. Ce type d'effet occupe le temps de travail du processeur au détriment de la vitesse d'animation. Il faut donc tâcher de programmer l'ensemble de façon à obtenir un résultat optimum.

Du point de vue ludique, *Dynasty Wars* peut-être défini comme étant un jeu d'arcade/aventure jouable à deux. L'action se passe en Chine où des seigneurs rebelles ont renversé le pouvoir légitime. Vous avez le choix, pour personnifier le sauveur, entre quatre valeureux guerriers loyalistes. Huit niveaux, de difficulté croissante, mettent à rude épreuve les qualités de combattant de votre personnage qui s'améliorent au fil des affrontements. Fidèle au principe des jeux d'arcade, des armes de plus en plus puissantes sont récupérables. La préversion *ST* que nous avons vu présente la même qualité graphique que *Strider* (également programmé par Tiertex).

Nous n'en dirons pas plus jusqu'au test d'une version définitive. La sortie de *Dynasty Wars* est programmée pour le mois de juin sur *ST*, *Amiga*, *C 64*, *CPC* et *Spectrum*.

Questionné sur les futurs projets de Tiertex, J. Prince reste évasif mais confie, tout de même, que leurs activités vont se diversifier. La moitié de leurs produits seront des adaptations d'arcade. 30 % seront destinés aux consoles de jeux et les 20 % restant seront des développements originaux.

Dany Boolauck



Rotox

Ce jeu d'action signé US Gold, utilise un curieux système d'animation : le Rotoscape. Les effets obtenus sont déroutants, le joueur étant peu habitué à voir le décor se déplacer autour de lui.

Lors de notre visite chez US Gold, un jeu assez curieux a capté notre attention. Son nom, *Rotox*, est issu du nouveau système d'animation que les programmeurs ont nommé Rotoscape. Habituellement, le joueur contrôle les déplacements du personnage dans un décor fixe. Dans *Rotox*, c'est exactement l'inverse. Autrement dit c'est l'ensemble du décor qui bouge ! Quand, par exemple, le personnage tourne à gauche ou à droite, c'est le décor qui pivote. Ce système provoque des effets très déroutants que les programmeurs ont exploité afin de placer le joueur dans des situations inhabituelles.



Attaque d'une mouche.



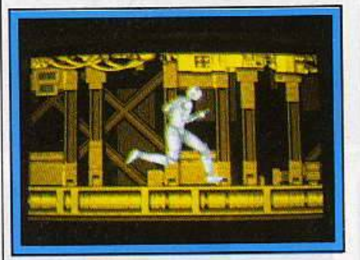
Vue globale du décor avant d'y atterrir (Amiga).

Le scénario du jeu vous place dans un monde futuriste où les robots doivent passer certains tests prouvant qu'ils possèdent toutes les aptitudes nécessaires à leur bon fonctionnement. Vous êtes un de ces robots, en passe de subir ces épreuves qu'il faudra réussir si vous voulez éviter le passage dans le broyeur de robots. La version finale de *Rotox* comportera dix ou douze niveaux. Ces derniers sont en fait des plates-formes flottant dans l'espace. Il vous faut sécuriser les neuf secteurs de chaque niveau avant d'accéder au suivant. Au début de chaque niveau, votre robot apparaît avec, au second plan, le décor qui semble être situé quelques centaines de mètres plus bas. C'est le seul moment où le joueur peut étudier l'ensemble du décor qui correspond, pour chaque niveau, à un thème. Par exemple, le niveau « écologie » représente des plantes et des fleurs, le niveau « traffic » montre des voitures.

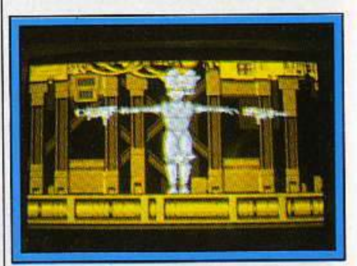


Le niveau futuriste.

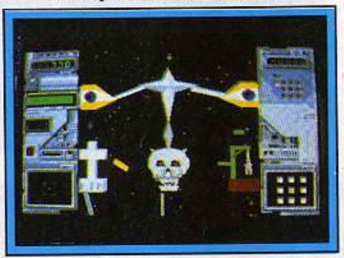
La partie commence quand le robot atterrit au centre du décor. Des monstres attaquent aussitôt. Quand vous avez éliminé tous les monstres du secteur, un pont apparaît afin de vous permettre l'accès au secteur voisin. C'est à ce stade du jeu que les problèmes commencent, car le pont bouge constamment. Cela vous oblige à corriger la position du robot qui risque la chute à tout moment. En outre, le joueur est confronté au même problème quand les monstres lui tirent dessus. L'effet Rotoscape rend plus délicat l'esquive des projectiles. Tout cela contribue à faire de *Rotox* un jeu difficile, surtout quand on sait que l'on ne dispose que de trois vies ! Je m'inquiète auprès du responsable du produit sur la jouabilité du logiciel. Il me répond : « la jouabilité n'est pas encore au point, mais nous avons déjà intégré des éléments favorables au joueur. Il pourra par exemple récupérer des armes très puissantes. De plus, quand le robot tombe dans le vide (cela arrive lors des passages d'un secteur à l'autre), la partie recommence à l'endroit de sa chute avec, comme seule pénalité, la perte des armes récupérées. » Ont-ils pensé à une option de sauvegarde ? Non, mais cette suggestion faite par *Tilt* sera retenue pour la version finale.



La superbe introduction...



... mérite qu'on s'y attarde.



Le niveau morbide !



Trouvez les bonnes couleurs.

Sortie prévue un juin sur *ST*, *Amiga* et *PC*. La préversion que j'ai vu ne permet pas d'émettre un jugement valable sur ce produit. Nous attendrons donc la version finale pour effectuer un test plus concluant.

Dany Boolauck



Les armes les plus puissantes sont bien défendues.



Un superbe jeu de plates-formes aux graphismes agréables.

Flood

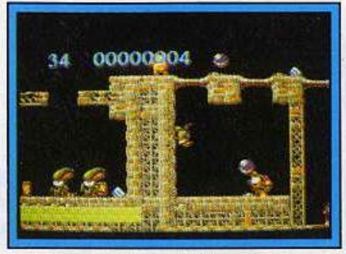
Les créateurs de *Populous* se lancent dans l'action avec ce jeu de plates-formes où l'eau tient le rôle du méchant. *Flood* est le fruit de plusieurs mois de recherche de cette équipe qui a adopté une méthode de travail originale.

La naissance de *Flood* illustre bien l'esprit perfectionniste qui anime l'équipe de Bullfrog. L'idée de départ était bien précise : créer un jeu d'action, et plus particulièrement un jeu de plates-formes, avec un thème majeur, l'eau. Pourquoi un soft de ce type? « Tout simplement parce que le succès de *Populous* pouvait nous jouer un mauvais tour, celui d'être catalogués comme des spécialistes de jeux de stratégie ; explique Peter D. Molyneux, le chef de l'équipe. Nous voulons prouver nous sommes capable de faire autre chose que *Populous*, et *Flood* correspond bien à notre besoin d'ouvrir notre créativité à d'autres secteurs de la micro-informatique de loisirs. » L'histoire de *Flood* est pleine de rebondissements. Tout d'abord l'équipe de Bullfrog s'est mise à progammer un jeu de plates-formes nommé *Ranger*. Après y avoir joué pendant quelques jours, *Ranger* fut abandonné. Ils ne le trouvaient pas assez amusant. Toute l'opération a duré six semaines ! Vint ensuite la programmation d'un jeu (toujours de plates-formes) dont le nom de code était *Colony*. Ce dernier mettait en jeu un personnage dont le rôle était d'assurer le bon fonctionnement d'un système de refroidissement dans une sorte de centre nucléaire. Le projet fut également abandonné après quelques jours de test de jeu intense. Là encore, six semaines de travail aboutirent à un échec.

Le jeu suivant gardait l'eau comme thème majeur, mais au lieu de l'utiliser comme moyen de secours, elle devenait cause de danger sous forme d'inondation. Ce fut avec l'arrivée du graphiste, Simon Hunter, que la programmation de *Flood* (faite par Sean Cooper) prit son véritable essor. Ses graphismes de style BD ont inspiré le scénario où l'eau joue un rôle important, mais à certains niveaux seulement. Le héros est un curieux petit personnage dont le peuple vit au centre du globe. La famine frappe ces êtres mystérieux. Vous devez aider le héros à atteindre la surface de la Terre. Chaque niveau de ce jeu de plates-formes est un puzzle dont il faut venir à bout avant de passer au suivant. Des monstres tentent bien sûr, de vous barrer la route. Mais vous avez plusieurs atouts comme le pouvoir de marcher sur les parois et au plafond ! Vous pouvez également récupérer des boules de feu ou des laser. Gare à l'eau qui emplit graduellement les tunnels et les grottes du niveau. Votre personnage sait nager et plonger mais ses réserves d'oxygène sont limitées.

Voilà, en gros, ce à quoi *Flood* va ressembler. Pour en arriver là, il a fallu plus de deux mois de tâtonnements. On ne peut s'empêcher de penser que cette méthode de travail fait perdre beaucoup de temps. « Nous ne voyons pas les choses sous cet angle, rétorque Peter. Cette méthode nous apporte beaucoup de satisfaction. Tout d'abord, seuls les softs qui nous procurent un réel plaisir de jeu sont menés à terme. C'est notre label de qualité. En outre, les projets avortés nous permettent souvent de trouver de bonnes idées qu'on intègre dans les jeux suivants. » *Flood* sera disponible sur *Amiga*, *ST* et *PC* (avril/mai).

Dany Boolauck



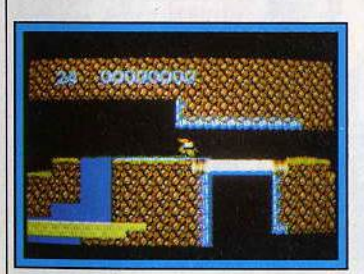
Des monstres plutôt cocasses.



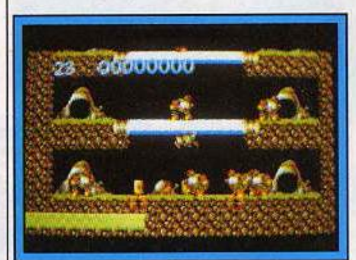
Planche des décors (Amiga).



Cette planche représente toutes les attitudes des personnages.



Attention à l'eau.



Les ponts disparaissent !



Gare au manque d'oxygène.



L'éditeur de décors.



International Soccer Challenge

Une révolution dans la simulation de football : la psychologie des joueurs est prise en compte. Deuxième atout de ce jeu, la visualisation s'effectue en mouvement comme avec une caméra.

Microprose a déjà une simulation de football à son actif : *Microprose Soccer*. Mais l'approche de la Coupe du monde donne des idées à tous les éditeurs. Microprose ne fait pas exception à la règle. C'est avec une confiance totale dans le succès de leur jeu que les concepteurs d'*International Soccer* entrent dans la course. Questionné sur ce deuxième titre du genre, Tony Bickley explique : « Après avoir joué à *Microprose Soccer*, beaucoup de joueurs nous ont fait part de leurs impressions. Plusieurs idées ainsi suggérées nous ont convaincus qu'on pouvait faire un jeu de football encore plus réaliste, plus sophistiqué. Prenez la peine de bien analyser les jeux de foot actuellement disponibles et vous vous rendrez compte qu'ils n'ont finalement rien d'extraordinaire. On ne voit qu'une balle qui bondit d'un coin à l'autre du terrain avec des sprites qui représentent les joueurs. Ces softs pourraient aussi bien être des jeux de tennis ou de ping-pong puisque le concept est identique. Ce ne sont pas de véritables jeux de football ! *International Soccer Challenge* sera le premier vrai jeu de foot. »

Dur, dur pour les concurrents ! Quels sont donc les « plus » qui font de *International Soccer* un véritable jeu de foot ? Réponse de Tony Bickler : « Au lieu du simulacre habituel qualifié d'intelligence des joueurs (ceux gérés par l'ordinateur), nous avons intégré un comportement qui correspond à ce qu'un amateur de football est en droit d'attendre quand il va voir un match. Par exemple, les équipes sud-américaines auront un football lié à leur tempérament, agressif pour les Argentins, inspiré pour les Brésiliens. Hormis le joueur que vous contrôlez, chaque participant connaît son rôle et sa position sur le terrain. Il sait où se trouve la balle et réagit en conséquence. Par exemple, si vous avez la balle au pied et que vous progressez vers le camp adverses, les joueurs les mieux placés de votre équipe vont vous appeler pour avoir la balle ! Si votre passe n'est pas très précise, le joueur va se déplacer pour aller la chercher ! Les footballeurs peuvent exécuter tous les coups et même tomber, glisser, etc. Dans les autres jeux de foot, le point de vision est tellement éloigné qu'on a l'impression de contrôler les joueurs à partir d'un hélicoptère. C'est la raison pour laquelle nous avons opté pour un point de vue mobile, une sorte de caméra placée sur le terrain au niveau des joueurs. Ainsi, on a vraiment l'impression d'être dans le match, parmi les joueurs, bref, au cœur même de l'action. » La préversion sur *Atari ST* que nous avons eu en notre possession était jouable et nous a permis de voir les effets spectaculaires obtenus par cette fameuse caméra mobile. Les mouvements des joueurs sont effectivement très réalistes. Le soft gérable par un joystick, se joue à deux ou en solitaire. *International Soccer Challenge* sera disponible sur *Atari ST* et *Amiga* vers le mois de mai/juin.

Dany Boolauck



Vous suivez le joueur dans ses évolutions.



Un effet de balle en l'air très réaliste.



Les arbitres en action.



Un jeu... international.



Au centre du terrain, appel de balle.

Flimbo's Quest

Flimbo est un adorable petit personnage amoureux d'une belle enlevée par un horrible savant qui veut l'utiliser comme cobaye pour rajeunir. *Flimbo* réussira-t-il à sauver sa bien-aimée ?

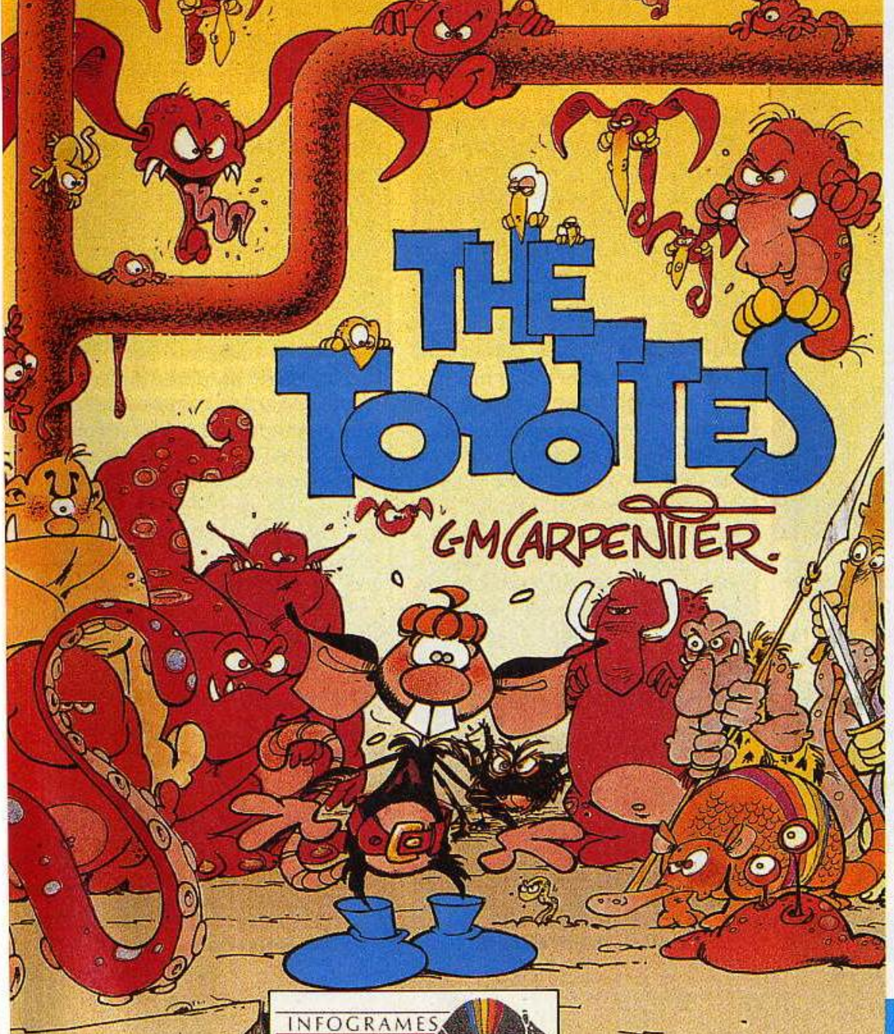
Dans la lignée des superbes *Rainbow Islands, Alex Kid* et autres *Wonder Boy* voici *Flimbo's Quest*. Produit par System 3, ce jeu d'arcade/aventure va sûrement plaire à la grande majorité des fanatiques du joystick. Vous dirigez le petit Flimbo, un personnage que l'on peut qualifier de mignon. Il est plongé dans les affres de l'amour désespéré ! Pauvre bougre, si jeune est déjà une victime des flèches acérées de Cupidon. Mais on comprend son désarroi : sa bien-aimée, qui répond au doux nom de Pearly, est en grand danger ! Elle a été enlevé par un scientifique sans scrupule, haineux, colérique, hideux, bref, un fou à lier ! Ce dangereux criminel pensait avoir mis au point un procédé scientifique capable de le rendre immortel. Hélas, l'expérience tourne à la catastrophe ! En place et lieu d'une jeunesse éternelle, notre professeur se voit vieillir à une vitesse vertigineuse. Pourtant, il ne perd pas son sang-froid car il est persuadé que les fluides vitaux d'une jeune fille peuvent inverser l'effroyable processus. Et Pearly, votre raison de vivre, devient malgré elle un cobaye de choix pour le professeur. Flimbo doit braver tous les dangers que comportent les sept niveaux du jeu avant de délivrer la belle Pearly. Doté de superbes graphismes animés, *Flimbo's Quest* est un jeu de plates-formes classique. Sera-t-il à la hauteur des meilleurs du genre ? Nous le saurons lors de la sortie de sa version définitive en mai sur *Amiga* et *C 64*. Des versions *ST* et *Spectrum* sont prévues.

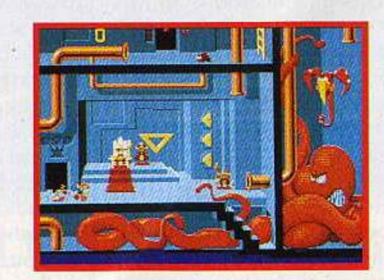
Dany Boolauck

Sombre histoire d'amour.



Un jeu de plates-formes aux graphismes élaborés.









Nuclear War

L'activisme politique et les dessins satiriques forment le fond de *Nuclear War*, un jeu désopilant. Une « guerre » hilarante ? Est-ce possible ?

Nuclear War (label New World Computing) est le jeu le plus désopilant qu'on ait pu voir ces derniers temps. Avant que les termes *perestroïka* et *glanost* soient à la mode, personne n'aurait osé éditer un jeu humoristique dont le thème est basé sur la guerre nucléaire. Dans une partie, cinq pays s'affrontent dans une lutte sont des experts en diplomatie d'autres préfèrent le bruit des bombes. Chaque chef d'Etat possède, au départ, deux moyens d'action : déverser sa propagande mensongère sur un pays afin de faire venir les habitants dans le sien ou alors produire des armes en vue d'une attaque nucléaire. L'affrontement se pour-



L'attaque va être lancée.



L'île que vous défendez.



Les ennemis et leurs noms transparents.

au finish ! Le joueur prend en main la destinée d'une île tandis que les quatre autres sont dirigées par des têtes bien connues du monde politique actuel. Vous choisissez ces redoutables adversaires parmi dix personnages dont les pseudonymes sont fort reconnaissables. Infidel Kastro, Jimi Farmer, Prime Minister Satcher, Ronnie Raygun, et Ayatollah Kookamamie en sont quelques exemples. Ces personnages agissent selon le tempérament qui les caractérisent. Certains suit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus un seul survivant. Une partie se déroule par tours successifs comme dans les jeux de stratégie. Une seule action est autorisée par tour. Le texte (il sera peut-être traduit en français) et les graphismes sont si hilarants qu'on y résiste pas. La version en notre possession nous a permis de subodorer son potentiel ludique. A noter que ce logiciel est à déconseiller aux moins de douze ans. Sortie prévue en avril sur *Amiga* (pour l'instant).
Dany Boolauck

Might and Magic II, adaptation d'un monument.

Might and Magic II

Might and Magic II, un grand classique sur *Apple II*, arrive sur *Amiga*. La griserie de la quête sera-t-elle à la mesure des graphismes améliorés.

Ce gigantesque jeu de rôle est déjà disponible depuis belle lurette sur *Apple II* (voir *Tilt* n° 66, page 104). La version 16 bits, sur *Amiga* en l'occurrence, commence par le second volet de la saga *Might and Magic* (label New World Computing). Il y est question d'un voyage dans un monde situé dans une autre dimension. Cron, c'est le nom de ce monde, est menacé par une entité nommé sheltem. Les missions à remplir (il y en a plusieurs) ne sont pas définies au début du jeu. Le joueur doit les découvrir au cours de ses explorations dans le pays de Cron. Jeu de rôle classique, *Might and Magic II* possède un système de jeu similaire à *Bard's Tale* ou *Wizardry*. Tout commence par l'incontournable phase de définition des attributs. Les classes, comme les races, sont multiples et variées. Vos personnages, une fois constitués en équipe de six ou huit, peuvent se lancer dans un monde très hostile où les rencontres sont le plus souvent mauvaises. Les villes, donjons et châteaux sont nombreux, aussi préparez papier et crayon pour les longues séances de cartographie. Graphiquement, le jeu fait terriblement penser à *Alternate Reality* avec des vues en 3 D, des décors soignés et des couleurs agréables. La version *Amiga* est-elle aussi réussie que celle d'*Apple II* ? Réponse lors du test dans *Tilt*. Sortie prévue en avril.
Dany Boolauck



Un menu simple à l'écran.

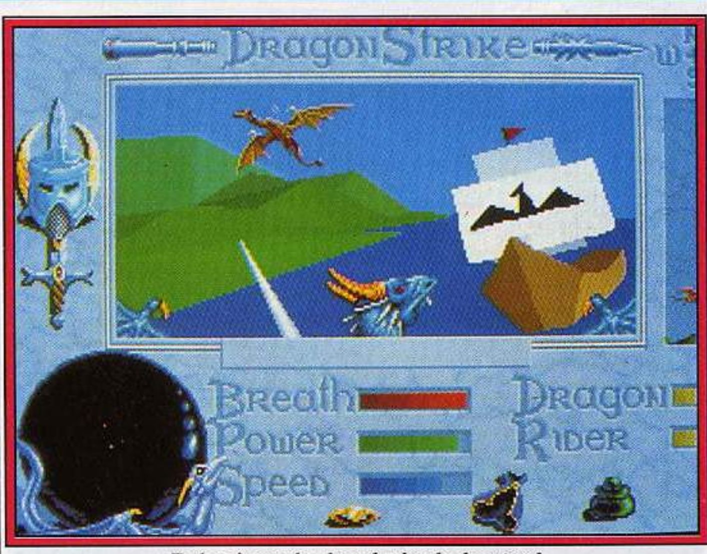


Une auberge accueillante ?

Dragon Strike

Même si les simulateurs de vol vous ennuient, celui-ci vous étonnera. Il s'agit ni plus ni moins que de piloter un dragon ! Et attention, les ennemis volants affluent...

Surprenante, l'idée de combiner un jeu d'*heroic fantasy* (où la magie et le merveilleux règnent) avec une simulation de vol ! Mais comme vous pourrez le constater, un tel concept n'est pas si incongru que cela. Vous personnifiez un guerrier dont la monture n'est autre qu'un dragon : *heroic fantasy* oblige ! Or, au cas ou vous ne sauriez pas, un dragon vole. Dans *Dragon Strike* (label SSI) le pilotage de cette formidable monture ressemble (grossièrement) à celui d'un avion. Par exemple, le dragon perd de la vitesse quand il prend de l'altitude ou quand il effectue un virage. Pour aller plus vite sans trop fatiguer votre dragon, il suffit de faire quelques piqués. A l'écran, on retrouve les instruments de base, d'une simulation de vol. Ils sont, bien entendu, adaptés au contexte du jeu. Par exemple, le radar est remplacé par une boule de cristal magique ! La barre affichant l'énergie du dragon fait office de gauge de fuel. Deux armes sont à votre disposition : les « crachats » du Dragon (boules de feu, nuages de poison, etc.) et une lance qui vous permet d'attaquer les dragons ennemis en combat rapproché. Dans ce cas, il faut se placer au-dessus de l'adversaire afin que votre dragon puisse utiliser ses puissantes griffes, mais gare à la lance du chevalier adverse. Dans la situation inverse, c'est à vous d'attaquer avec la lance tout en évitant les griffes du dragon ennemi. Une vingtaine de missions sont à remplir pour terminer le jeu. Sortie prévue en avril/mai sur *PC*. Dany Boolauck



En bas à gauche, le radar-boule de cristal.


Procession dans l'azur...


Un menu en icône.


... On passe à l'attaque ?

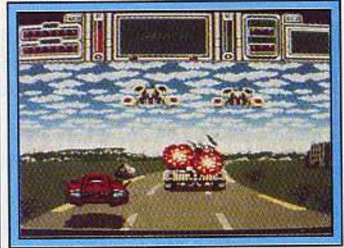

Il faut bien viser.



Le ciel est encombré d'adversaires volants.

Les "plus" de Titus

Titus ne manque pas de dynamisme et n'est jamais à court d'idéés. C'est ainsi que sera lancée en octobre la collection *Action Concept* destinée à faire baisser le prix des jeux. Alléchant, n'est-ce-pas ? Et puis il y a la suite de *Dragon's Lair* et le premier jeu Sega...



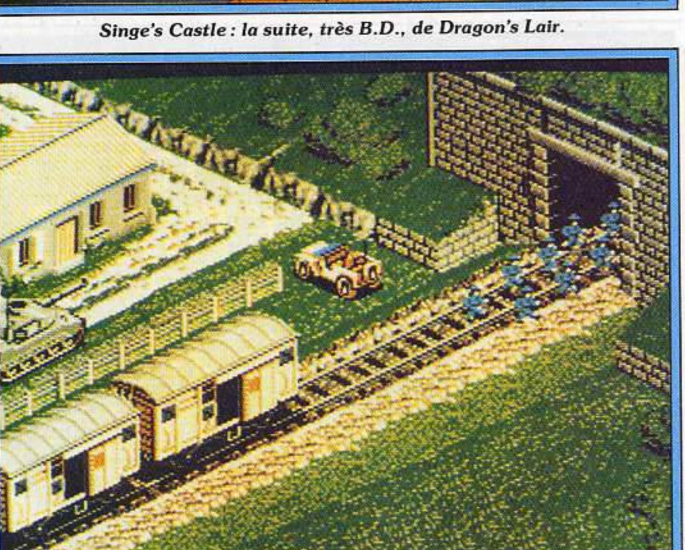
Fire and Forget II (Amiga).



Singe's Castle : la suite, très B.D., de Dragon's Lair.

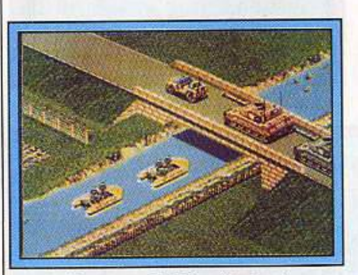


Fire and Forget II, un jeu d'arcade trèèès rapide !



Commando War est le premier jeu d'une longue série.

Les jeux coûtent cher, c'est une évidence pour tout le monde. Même pour les éditeurs ! Titus s'est rendu compte du problème et, après s'être creusé le ciboulot, a imaginé une solution au moins temporaire. Appliquée aux 16 bits (*ST, Amiga* et *PC*), elle porte le nom d'Action Concept. L'idée de base est de mettre sur une disquette un « moteur d'applications » (les routines de base) et, ensuite, de créer des jeux fonctionnant à partir de cette première disquette. Le prix de ces jeux descendra à 150 F. Prévus pour le mois d'octobre, ils fonctionneront tous selon le principe de la perspective isométrique, une fausse perspective en vue d'avion où toutes les lignes de fuite sont parallèles. Regardez les photos, vous comprendrez mieux de quoi il retourne. Le premier jeu à voir le jour s'appellera *Commando War* et mettra en scène, à l'époque contemporaine, de joyeux militaires en train de se taper dessus dans un cadre rustique. Ils auront pour mission de faire sauter des trains, des ponts et autres édifices. Les jeux suivants, qui utiliseront le disque système de *Commando War*, seront très variés. Cela va de la préhistoire à l'époque des conquistadors, des Vikings (ou des Romains) à la bataille de Trafalgar, de la Première Guerre mondiale à celle de l'espace, du coup



Commando War (Amiga).

d'État dans une ambassade à la Troisième Guerre mondiale.

Avec cette opération, Titus espère attirer d'autres éditeurs. On murmure qu'Infogrames serait tout prêt à développer un jeu qui utiliserait le « moteur » de Titus. Mais, chut, rien n'est fait : tout dépend de l'accueil du public.

Titus a d'ailleurs d'autres cordes à son arc. Savez-vous que *Crazy Cars* va sortir pour la console *Atari VCS 2600* ? Et puis il y a le contrat avec Sega dont nous vous avons déjà parlé. J'ai vu les premiers niveaux de leur première livraison, *Fire and Forget II*, c'est de la dynamite ! Un scrolling différentiel à faire disjoncter la console, une soixantaine d'ennemis différents à abattre, une rapidité d'enfer. Les photos que vous admirez viennent de la version *Amiga*, mais la version *Sega* est presque identique. Les Japonais



La Troisième Guerre mondiale.

vont en être comme deux ronds de flan. Pas de doute, ils vont attendre le prochain jeu Titus (en mai) avec impatience.

Déjà sorti, enfin, *Singe's Castle*, qui regroupe les scènes qui n'avaient pu être intégrées à *Dragon's Lair*. Cette seconde partie peut être chaînée à la première pour ne faire qu'un seul jeu. Imposante — cinq disquettes pour *Amiga* —, elle a l'avantage de fonctionner même avec un *Amiga 500* sans extension mémoire.

Big Bad Wolf

SIM CITY

AEROPORT
CENTRE DE LOISIRS
OPÉRA
CENTRE COMMERCIAL
RESIDENCES EN ETAGE
CENTRE ADMINISTRATIF
ROCADE INTERNE
HÔPITAL
STADE

© IMAGE BANK, Anne MARTENS.

RIO DE JANEIRO 2019.

DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL

Combien de fois vous êtes-vous dit en voyant des embouteillages gigantesques, des parcs détruits, des immeubles croulant en ruines "Mettez-moi simplement un seul jour à la Mairie, et vous allez voir ce que vous allez voir !"

Maintenant, avec Sim City, le jeu phénomène, élu le meilleur de l'année 1989, prenez en main la destinée des plus grandes villes du monde.





Ou alors décidez, tels les pionniers de l'Ouest, de construire à partir de rien votre propre ville. Soyez à la fois Maire et planificateur dans une simulation où tout est géré en temps réel.

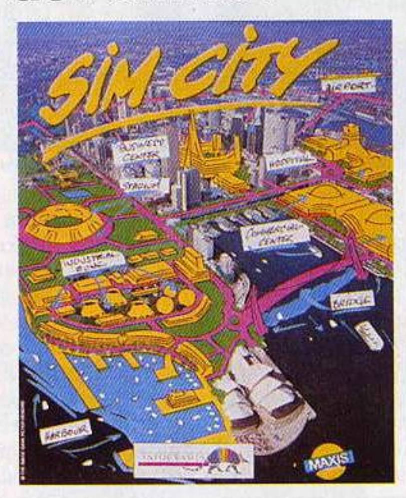
Construisez des usines, des routes, des maisons, des aéroports, des stades et même des centrales nucléaires. Organisez le trafic de votre ville, engagez des policiers et rasez des quartiers entiers.

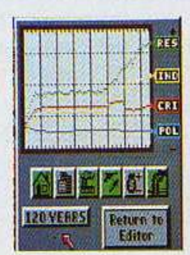
Équilibrez votre budget, décidez des impôts, spéculez sur la propriété immobilière. Vous serez stupéfait de la profondeur de la simulation. Tout y

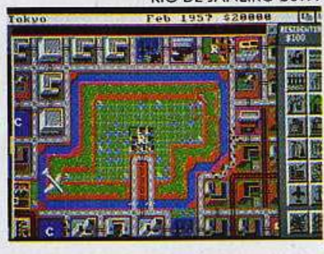


SIM CITY

Ce que vous devez absolument savoir sur le jeu de l'année !







est et rien ne manque à l'appel.

Sim City est presque vivant ! Le jeu est rempli d'animations et de bruitages. Construisez des routes et les voitures apparaissent, un aéroport et les avions décollent. Vos usines grandissent, vos quartiers résidentiels évoluent. Chaque décision influence instantanément la vie de votre ville. Et dans un mode spécial, vous pourrez à loisir, déclencher des tornades, des inondations, des feux, etc. Sauvez ainsi San Francisco du tremblement de terre de 1906 ou alors Tokyo de la pollution et de son monstre marin bien connu !





Sim City est unique dans l'histoire du jeu. 8 scénarios sont fournis : Rio de Janeiro, Détroit, Hambourg, etc. Et malgré son exceptionnelle profondeur de jeu, Sim City reste simple à jouer avec son système d'icônes.

Créez la cité de vos rêves ! Sim City vous donne les clés de votre ville, le reste vous appartient...

"Meilleur jeu de l'année 1989" COMPUTER GAMING WORLD.

16 pages dans LOGIN le 1er magazine japonnais de jeux micro !

Cité dans le NEW YORK TIMES, NEWSWEEK, LOS ANGELES HERALD, etc.

DISPONIBLE SUR ATARI ST & STE : LE 15 AVRIL



INFOGRAMES



Logotron

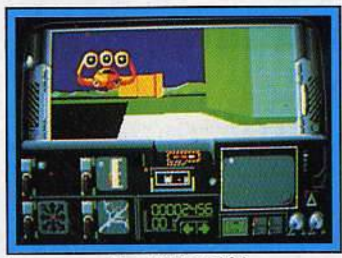
L'équipe anglaise de Logotron ouvre ses portes pour dévoiler ses secrets au reporter de *Tilt*. Connue grâce à des hits tels qu'*Archipelagos, Star Ray* et *Eye of Horus*, elle invente maintenant le label Millenium avec des jeux comme *Kid Gloves, Cloud Kingdoms, Thunder Strike* et *Resolution 101*.

Logotron Entertainment lance un nouveau label : Millenium. Après la production de logiciels tels que *Star Ray, Archipelagos* et *Eye of Horus*, Logotron veut affirmer sa position sur le marché avec sa nouvelle ligne de produits. Le premier titre paru sous le label Millenium est *Kid Gloves* (testé dans ce numéro). Est ensuite prévu, pour avril, la sortie de *Cloud Kingdoms*, un jeu d'action ayant le même punch que *Bubble Bobble* ou *New Zealand Story*. Selon Michael Hayward, directeur de Logotron, *Cloud Kingdoms* fait partie de ces jeux dont la simplicité des règles est inversement proportionnelle à l'intérêt de jeu qu'elle suscite. « *Cloud Kingdoms* est d'une simplicité enfantine », précise-t-il, en souriant. Doté d'un scrolling multidirectionnel, ce logiciel vous propose de guider une balle bondissante à travers ses trente-deux niveaux. Récupération de diamants, de fruits, pièges, clés, niveaux secrets, bref on y trouve tous les *must* du jeu d'action classique. *Cloud Kingdoms* a été conçu et programmé par Dene Carter, créateur de *Druid* et *Enlightenment*. Sortie prévue sur *ST, Amiga, C 64* et *PC*.


Vous êtes submergé ! (Resolution 101)


Attention aux mines d'acide de Resolution 101.


Resolution 101.


Resolution 101.

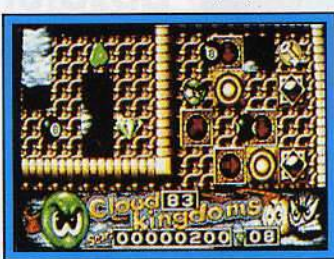


Resolution 101.



Resolution 101.


Thunder Strike (PC).



Cloud Kingdoms (Amiga).

Déjà présenté en avant-première (voir *Tilt* n° 74 p. 16), *Thunder Strike* est à un stade de développement très avancé. Rappelons pour les lecteurs occasionnels de *Tilt* que ce jeu d'action est servi par des graphismes vectoriels surfaces pleines. Le joueur pilote un vaisseau spatial et affronte des vaisseaux ennemis en combat aérien. Une caméra placée derrière le vaisseau suit toutes ses évolutions et les retransmet aux téléspectateurs de la planète que vous défendez. Votre score est établi tant en fonction de votre réussite guerrière que sur votre impact médiatique sur les téléspectateurs. Votre objectif : obtenir le titre suprême de *Defender of the Ground* (Défenseur au sol). *Thunder Strike* est programmé sur *PC* (CGA, EGA, VGA) par Brian Pollock qui a participé à la création du jeu d'arcade *Blastéroids*. Sortie prévue cet été. Des versions *ST* et *Amiga* suivront.

Nous terminons avec *Resolution 101*, dans lequel le joueur se lance dans une trépidante chasse à l'homme. L'action a pour cadre un monde futuriste où le criminel désireux de se racheter (c'est votre cas) devient un chasseur de primes (beurk, quelle époque ! NDSR). Les poursuites s'effectuent en voiture, en plein centre d'une cité. Les rénégats que vous poursuivez sont armés et dangereux d'où l'absolue nécessité de vous équiper correctement avec des armes tels que des lasers, rockets, mines au napalm, leurres thermiques, etc. Graphismes vectoriels, surfaces pleines et sprites sont habilement conjugués afin de donner au jeu un impact visuel agréable. La petite démonstration faite à notre attention a mis en évidence la vitesse de l'animation et la bonne qualité des graphismes. Les pères de *Resolution 101* sont Ian Downend et Paul Carruthers d'Astral Software, l'équipe créatrice d'*Archipelagos*, et Kevin Bulmar (graphiste de *Ramrod*). La sortie de ce logiciel est prévu pour le mois d'avril/mai sur *ST, Amiga* et *PC* (EGA, VGA, pas de CGA).

Dany Boolauck



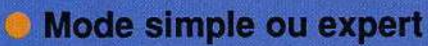
Y JOUER NE SERAIT PAS RAISONNABLE!!

Un "casse tête" diabolique et ultra rapide. ARCADE, STRATEGIE, et HABILETE. Destiné à devenir un classique du genre !

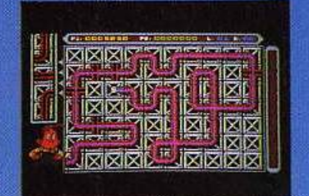


Assemblez les nombreux tuyaux qui apparaissent sur le côté de l'écran pour former une canalisation, tout en essayant de rester à écart des égouts. Mais attention, pour y parvenir vous n'aurez pas le droit à l'erreur, une hésitation ou un mauvais assemblage des sections et vous serez happés définitivement dans les eaux sales des égouts saturés !!!





- **Mode simple ou expert**
- **1 ou 2 joueurs**
- **Réglage de la vitesse**
- **36 niveaux variés et de difficulté croissante**
- **Super bonus tous les 4 niveaux**



Elu à l'unanimité par la presse mondiale meilleur jeu de stratégie et d'habileté:
● "Un jeu fou, carrément diabolique à deux" (JOYSTICK, PRIX MEGASTAR, 91%, FRANCE) ● (TILT, 18/20, FRANCE) ● "Meilleur jeu de stratégie 1989" (GAME PLAYERS, primé, USA) ● "Achetez ce jeu et vous ne pourrez plus jamais dormir !" (ZERO MARCH 1990, 92%, ANGLETERRE) ● "Un jeu d'arcade si prenant qu'il devrait porter la mention: Pas d'utilisation prolongée sans avis médical" (C&VG HIT, 94%, ANGLETERRE) ● "Facile d'accès, mais difficile de s'en passer" (ZERO HERO, 92%, ANGLETERRE) ● "Un jeu où l'ACTION ne manque pas" (AMIGA COMPUTING EXCELLENCE, primé 95%, ANGLETERRE) ● " Ingénieux et très prenant,Pipemania est un jeu simple au défi diabolique" (THE GAME MACHINE START PLAYER, primé 83%, ANGLETERRE)...





DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, IBM PC, C64, AMSTRAD CPC, SPECTRUM APPLE, MACINTOSH, MSX cassette et ARCHIMEDES.

Superbes adaptations sur tous les ordinateurs sans aucune perte de qualités.













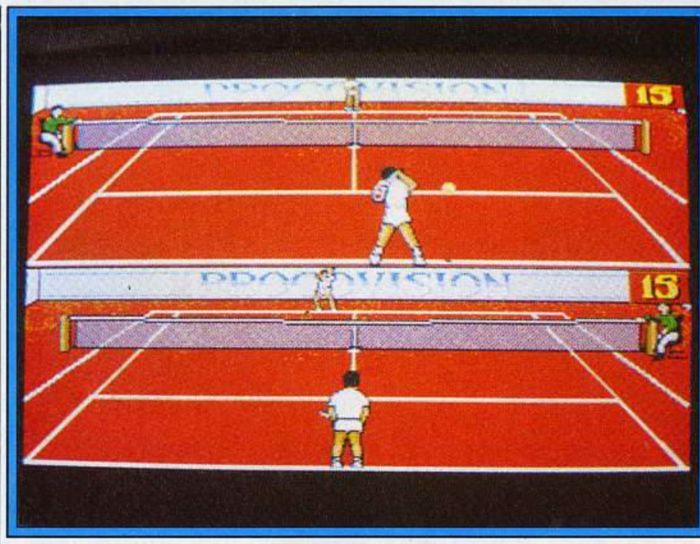


EMPIRE SOFTWARE Tel.: (1) 45 09 19 99

Grand Slam

Fort de ses accords de développement avec des programmeurs allemands, Grand Slam propose des logiciels de qualité. Hormis le très attendu *Dragon Flight*, vous pourrez bientôt vous acharner sur *Atomiks*, un jeu de réflexion ou *Intact*, un shoot'em up sur 16 bits.

Il y a des jours comme ça. On soulève le récepteur du téléphone pour appeler un éditeur par pure routine et voilà qu'il vous annonce la signature d'un contrat pour l'édition d'une série de titres appétissants. Dans le cas qui nous intéresse, il s'agit de Grand Slam. Mais avant de vous parler de ces nouveautés, voici une bonne nouvelle. *Dragon Flight*, le jeu de rôle (label Thalion/Grand Slam) tant attendu est enfin terminé sur *ST*. Sortie prévue en avril. Les versions *Amiga* et *PC* suivront. Vous aurez le test complet de ce jeu sur une version définitive, et en français, dans le prochain *Tilt*.
La première nouveauté se nomme *Intact*, un shoot'em up doté d'un défilement vertical du décor (scrolling). A l'instar de *Battle Squadron*, deux personnes peuvent jouer simultanément dans *Intact*. Chaque joueur contrôle un vaisseau avec lequel il tente de briser les vagues habituelles de monstres. On y retrouve également tous les ingrédients du bon shoot'em up, c'est à dire les bonus et autres armes récupérables sur le parcours.
Le jeu suivant est une simulation de tennis. Eh oui, encore une ! Le produit ne possède pas encore de titre mais Grand Slam pourrait lui donner le nom d'une vedette du tennis professionnel. Il s'agit, paraît-il, d'un grand joueur très connu. Serait-ce Lendl ? Boris Becker ? Grand Slam garde jalousement son secret. Pour le moment, les parties intéressées sont en pleines négociations. Nous n'avons vu qu'une version encore trop incomplète pour nous faire une idée précise. Néanmoins Grand Slam nous assure que cette simulation n'aura rien à envier aux meilleures du genre. On y retrouvera toutes les options indispensables dans un jeu de tennis : mode deux joueurs, mode entraînement, tournois du grand chelem, etc. Sortie prévue sur *Amiga* et *Atari ST* en juin. Continuons avec *Atomiks* qui plaira certainement aux adeptes de *Tetris*, *Block-Out* et *Klax*. Ce jeu de réflexion/stratégie est d'une simplicité déconcertante. Vous devez réconstituer des molécules d'eau, d'oxygène etc. Seulement voilà, les atomes se trouvent dans un labyrinthe où ils ne changent de direction qu'après avoir heurté un obstacle (un mur ou un autre atome). *Atomiks* est un jeu de qualité, à la fois prenant et amusant qui a le mérite d'être, de surcroît, un logiciel éducatif ! Sortie prévue en avril sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC*.
Toujours dans le domaine de la réflexion/stratégie, voici *Match It*, un programme basé sur le même principe que *Shangai*. Ici, pas de pyramide, toutes les tuiles sont visibles. Il faut trouver les tuiles identiques et les éliminer en les reliant avec une ligne qui ne peut s'incurver que deux fois (au plus). Sortie prévue sur *Amiga*, *Atari ST* et *PC* en avril/mai.
Grand Slam s'apprête également à sortir un jeu nommé *Hunt for the Red October, the Movie*. Il est inspiré d'un film du même nom dont la vedette est Sean Connery. Ce jeu d'action/stratégie sera disponible en août sur *ST*, *Amiga* et *PC*. A noter que ce logiciel n'a rien à voir avec la simulation de sous-marin qui porte le même nom. Dany Boolauck



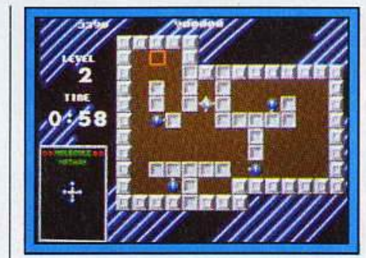
La simulatioin de tennis au titre encore inconnu (Amiga).



Dragon Flight sera entièrement traduit en français (ST).



Match it (Amiga).



Atomiks, un jeu prenant (Amiga).



Intact, un shoot'em up jouable à deux sur Amiga.



STARBLADE
• ATARI ST, STE
Couleur et
Monochrome
• AMIGA
• IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES
Silmarils



Mirrorsoft

Les nombreux titres en préparation chez Mirrorsoft ont de quoi vous occuper pendant toute l'année. A surveiller particulièrement les sorties de *Flight of the Intruder* de Spectrum Holobyte et *Antheads* de Cinemaware.

Lors de sa deuxième conférence européenne qui s'est tenue à Nice au mois de mars, la société Mirrorsoft nous a présenté les nouveaux produits à venir des cinq labels qu'elle représente.
Beaucoup de titres en prévision et il y en a pour tous les goûts. Certains titres présentés ne seront, toutefois, pas disponibles avant plusieurs mois!
IMAGEWORKS: c'est le label créé par Mirrorsoft pour les produits originaux développés par des équipes telles que les Bitmap Brothers (*Speedball*, *Xenon* etc.) et Tag (*Bloodwych*). Commençons par **Killing Cloud**, un logiciel développé par Vextor Graphics, les auteurs de la simulation de vol nommée *Fighting Bomber*. Le héros de ce polar/anticipation doit combattre un groupe de criminels dont le chef est surnommé Black Angel. Ces rénégats ont diffusé un nuage mortel sur San Francisco tuant la moitié de la population. Les simulations (en 3D) de vol et conduite automobile seront les points forts de *Killing Cloud*. Sortie prévue en novembre 1990 sur *ST*, *Amiga* et *PC*. **Riders of Rohan** est un jeu de stratégie/action inspiré du fabuleux livre, Le *Seigneur des anneaux* de J.R.R. Tolkien. Sortie prévue sur *PC* en juillet. Des versions *ST* et *Amiga* suivront. Realtime Software, l'équipe créatrice de *Carrier Command*, prépare son prochain titre nommé **Duster**. Ce jeu d'action/stratégie/aventure vous propose d'aider les agriculteurs du futur, en l'an 3800 après J.-C. Ces derniers ont du fil à retordre avec des mutants qui dévastent leurs récoltes sur Heaven, leur planète. Prévu pour le mois d'octobre (*ST*, *Amiga* et *PC*), *Duster* sera doté de graphismes vectoriels, surfaces pleines. **Back to the future II** est une arcade/aventure inspirée du célèbre film du même nom. Sortie prévue en juillet sur *ST*, *Amiga*, *C64*, *CPC* et *Spectrum*.
PSS: Battlemaster, c'est le seul qui sort sous ce label. Il s'agit d'un jeu de rôle/stratégie doté de graphismes animés. La mission consiste à affronter des humains, orcs, elfes et nains afin de réunir les parties d'une gemme que chacune de ces races garde farouchement. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en juin.
FTL: c'est une certitude! **Dungeon Master** sort sur *PC* en avril/mai! Le sound kit qu'il l'accompagne vous permet de bénéficier d'un environnement sonore comparable à celui du *ST*.



Back to the Future II (ST).



Duster (Amiga).



Antheads, la suite de It Came from the Desert sur Amiga.



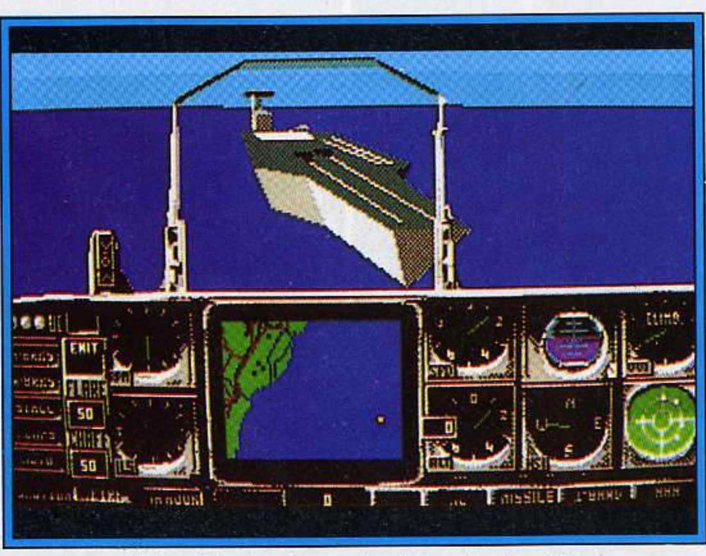
Battlemaster (Amiga).



Battlemaster.



Killing Cloud (ST).



Flight of the Intruder, un simulateur de vol sur PC.

CINEMAWARE: les fourmis de *It Came from the Desert* reviennent dans une suite: **Antheads**. Cette disquette de données ne fonctionne qu'avec le programme de *It Came from the Desert*. Sortie imminente sur *Amiga*. Dans la série *TV Sports*, le base-ball fait son entrée. Cette simulation devrait être disponible cet été sur *Amiga*, *PC* et *C64*.
SPECTRUM HOLOBYTE: la simulation reste le domaine de prédilection de cette société. Le **Mission Disk 2** de **Falcon** arrive en automne sur *ST*, *PC* et *Amiga*. **Flight of the Intruder**, une simulation de vol sur *PC*, est annoncé comme étant le digne successeur de *Falcon*! Sortie prévue en juin. Deux autres simulations de vol sont prévues dans le courant de l'année: **P47 Mustang** et **A-10**.
Nous terminerons cette incursion chez Mirrorsoft par l'annonce de l'accord signé entre l'éditeur britannique et l'un des géants de la console, Sega. Trois jeux seront adaptés sur le *Sega Master System*: *Speedball*, *Xenon II* et *Back to the Future II*.

Dany Boolauck

GRANDE ENQUÊTE LECTEURS

Nous vous consultons régulièrement pour mieux vous connaître. Cette année encore, nous faisons appel à votre bonne volonté. Que vous soyez abonné ou pas, participez au tirage au sort qui vous réservera quelques surprises.

I / QUI ÊTES-VOUS ?

1) VOUS ÊTES DE SEXE :
- Masculin □
- Féminin □

2) DANS QUEL DÉPARTEMENT VIVEZ-VOUS ? □□

3) VOUS HABITEZ UNE VILLE :
- De moins de 20 000 habitants □
- De 20 000 à 100 000 habitants □
- De 100 000 à 500 000 habitants □
- De plus de 500 000 habitants □

4) VOUS ÊTES ÂGÉ DE :
- moins de 8 ans □
- de 9 à 11 ans □
- de 12 à 14 ans □
- de 15 à 17 ans □
- de 18 à 20 ans □
- de 21 à 24 ans □
- de 25 à 34 ans □
- de 35 à 49 ans □
- de 50 à 64 ans □
- de 65 ans et plus □

5) ÊTES-VOUS CHEF DE FAMILLE
OUI □ NON □
Si oui, répondez à la question 6,
Si non, passez directement à la question 7.

6) PROFESSION DU CHEF DE FAMILLE :
- Agriculteur □
- Profession intermédiaire □
- Profession libérale □
- Fonctionnaire □
- Cadre supérieur □
- Employé □
- Sans profession □
- Cadre/Contremaître □
- Petit patron □
- Ouvrier □

7) VOTRE PROFESSION OU SITUATION UNIVERSITAIRE OU SCOLAIRE :
- Ecolier □
- Lycéen □
- Etudiant □
- Sans activité □

Profession : pour vous-même précisez votre profession en toutes lettres :
. . . .

II / VOUS ET TILT

A/ VOUS ÊTES ABONNÉ A TILT

8) Depuis quel numéro : . . . .

9) Vous réabonnerez-vous ?
OUI □ NON □
– Si non pourquoi ?
. . . .
(Passez à la question N° 12)

B/ VOUS N'ÊTES PAS ABONNÉ A TILT :

10) VOUS LE LISEZ
- Tous les mois □
- De 3 à 5 fois par an □
- De 6 à 10 fois par an □
- De 1 à 2 fois par an □
- A quelle occasion : . . . .

11) COMMENT VOUS PROCUREZ-VOUS TILT ?
- Vous l'achetez □
- On l'achète pour vous □
- Vous l'empruntez □

12) COMBIEN DE PERSONNES, VOUS MIS A PART, LISENT VOTRE TILT ?
1 □ 2 □ 3 □ 4 □ 5 □ 6 □
Plus, précisez : . . . .

13) VOUS ARRIVE-T-IL DE RELIRE CERTAINS ANCIENS NUMÉROS DE TILT
- Souvent □
- Parfois □
- Jamais □

14) VOUS ACHETEZ TILT POUR LES CRITIQUES DE LOGICIELS CONCERNANT LES :
(Plusieurs réponses possibles)
- 8 Bits □
- 16/32 Bits □
- Consoles □
- Les PC □
- Les Mac □
- Autres, précisez : . . . .

. . . .

15) AIMERIEZ-VOUS LIRE UN JOURNAL EXCLUSIVEMENT CONSACRÉ AUX CONSOLES
OUI □ NON □

16) PROGRAMMEZ-VOUS LES LISTINGS PROPOSÉS DANS LA RUBRIQUE SÉSAME ?
OUI □ NON □

17) SOUHAITEZ-VOUS VOIR APPARAÎTRE DANS TILT DES RUBRIQUES QUI N'EXISTENT PAS ENCORE ?
OUI □ NON □
- Si oui, lesquelles ?

. . . .

18) SOUHAITEZ-VOUS VOIR DISPARAÎTRE DES RUBRIQUES EXISTANTES ?
OUI □ NON □
- Si oui, lesquelles

. . . .

19) TROUVEZ-VOUS QUE TILT SOIT CRITIQUE A L'ÉGARD DES LOGICIELS ?
- Trop □
- Assez □
- Pas du tout □
- Pas assez □

20) APPRÉCIEZ-VOUS LA FORMULE ACTUELLE DU « GUIDE-JEUX » ?
- Beaucoup □
- Moyennement □
- Peu □
- Pas du tout □

21) JOUEZ-VOUS AUX JEUX DES SALLES D'ARCADES ?
- Toutes les semaines □
- Tous les mois □
- Quelques fois par an □
- Jamais □

22) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES MICRO QUE VOUS LISEZ RÉGULIÈREMENT
- L'ordinateur individuel □
- SVM □
- Soft & Micro □
- Micro Systèmes □
- P Compatible Mag □
- Compatible PC Mag □
- Commodore revue □
- ST Mag □
- Atari mag □
- Amstrad PC Mag □
- Amstrad 100% □
- Micro News □
- Génération 4 □
- Joystick Mag □

➡➡

23) EN DEHORS DES MAGAZINES « MICRO » CITEZ LES MAGAZINES QUE VOUS LISEZ LE PLUS RÉGULIÈREMENT (au moins cinq numéros par an) :
....
....

III / VOUS ET LA MICRO INFORMATIQUE

24) QUEL MICRO POSSÉDEZ-VOUS ?
- Aucun ☐
- Amstrad 464-644-6128 ☐
- Commodore 64 ou 128 ☐
- Apple II C, HE ou GS ☐
- Amiga 500-1000 ☐
- Autres : ....
- Amiga 500-1000 ☐
- Spectrum ☐
- Thomson ☐
- Atari 400, 800 130 & E ☐
- Compatible PC ☐

25) L'ORDINATEUR QUE VOUS POSSÉDEZ EST-IL VOTRE :
- 1er ☐ • 2e ☐ • 3e ☐ • 4e ☐
- Autre : ....

26) POSSÉDEZ-VOUS UNE CONSOLE ?
NON ☐
- Si OUI, précisez laquelle :
- Sega ☐ • Nec PC Engine ☐
- Nintendo ☐ • Autre : ....

27) ENVISAGEZ-VOUS DE RACHETER OU D'ACHETER :
– UNE CONSOLE NON ☐
Si oui, laquelle :
- Sega 8 bits ☐ • Lynx (Atari) ☐
- NEC ☐ • Sega 16 bits ☐
- Game Boy ☐ • Autre : ....

– UN ORDINATEUR NON ☐
Si OUI, lequel : ....

28) VOUS VOUS SERVEZ DE VOTRE ORDINATEUR POUR* :
- Jouer ☐ • Dans votre travail ☐
- Etudier ☐ • Programmer ☐
- Autre : ....

29) ACHETEZ-VOUS DES DISQUETTES VIERGES ?
NON ☐
- De 0 à 10 par an ☐
- De 10 à 25 par an ☐
- De 25 à 50 par an ☐
- De 50 à 100 par an ☐
- Plus de 100 par an ☐

IV / VOUS ET LE MINITEL

30) POSSÉDEZ-VOUS UN MINITEL
OUI ☐ NON ☐
Si NON, avez-vous la possibilité d'en utiliser un ?
OUI ☐ NON ☐
Si OUI, c'est : • Sur votre lieu de travail ☐
- Chez des amis ☐
- Autre ☐

31) UTILISEZ-VOUS UN MINITEL :
- Tous les jours ☐
- Une fois par semaine ☐
- Plusieurs fois par semaine ☐
- Moins souvent ☐

32) VOUS CONSULTEZ 36 15 CODE TILT
- Jamais ☐
- De temps en temps ☐
- Au moins une fois par semaine ☐
- Tous les jours ☐

33) CONSULTEZ-VOUS D'AUTRES SERVICES TÉLÉMATIQUES « MICRO »
OUI ☐ NON ☐
Si OUI, lesquels : • GEN 4 ☐ • Joystick ☐
- Micronews ☐ • RTEL ☐

34) UTILISEZ-VOUS LE TÉLÉCHARGEMENT ?
OUI ☐ NON ☐
- Si OUI, sur quel service : ....
....

35) ETES-VOUS SATISFAIT DES LOTS OFFERTS PAR 36 15 TILT A L'OCCASION DES CONCOURS ?
NON ☐ Très satisfait ☐ Satisfait ☐

36) QUE SOUHAITEZ-VOUS GAGNER ?
- Micro-ordinateur ☐
- Console ☐
- Priphériques ☐
- Logiciels ☐
- Bons d'achats ☐
- Autres ☐

....

V / VOUS ET VOS LOISIRS

37) CHEZ VOUS OU CHEZ VOS PARENTS, IL Y A :*
- Une télévision ☐
- Une chaîne hifi ☐
- Un lecteur CD ☐
- Un décodeur Canal+ ☐
- Un minitel ☐
- Un walkman ☐
- Un lecteur CD vidéo ☐
- Un camescope ☐

38) POUR VOUS DÉPLACER, VOUS UTILISEZ :*
- Un vélo ☐
- Une mobylette ☐
- Un scooter ☐
- Une moto ☐
- Une voiture ☐
- Les transports en commun ☐
- Autre : ....

39) AVEZ-VOUS D'AUTRES LOISIRS QUE LA MICRO ?*
- Cinéma ☐ • Jeux de plateaux ☐ (Wargames, échecs, jeu de rôles)
- Lecture ☐
- Sport ☐ • Autres : ....

40) SI VOUS PRATIQUEZ UN SPORT, PRÉCISEZ LEQUEL :
- Football ☐ • Natation ☐ • Motocross ☐
- Basket ☐ • Voile ☐ • Athlétisme ☐
- Rugby ☐ • Equitation ☐ • Planche voile ☐
- Tennis ☐ • Cyclisme ☐
- Squash ☐ • VTT ☐ Autre : ....

* Plusieurs réponses possibles

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

.... Tél. : ....

Si vous souhaitez participer au tirage au sort, remplissez ce bulletin et adressez l'enquête à :

TILT Microloisirs - Enquête Lecteurs - 2, rue des Italiens - 75009 PARIS



MERCREDI 9 MAI 1990

FINALES REGIONALES

dans les magasins AUCHAN de Villeneuve d'Asc, Bordeaux le Lac, Avignon et Velizy.

Dans chaque magasin, 5 joueurs seront sélectionnés pour la finale nationale et gagneront un chèque de 1000 francs.

CeBIT 90 : mais où sont passées les gazelles ?

Le CeBIT de Hanovre marque habituellement la rentrée en fanfare des constructeurs qui présentent leurs dernières nouveautés. L'année 1990 aura été pauvre en innovations technologiques. Les exposants courent après le client avec des *PC* rapides mais chers et la énième version de logiciels connus. La loi du marché prime. Mais où sont donc passés les inventeurs géniaux, ces gazelles qui sautillaient allègrement en avant du troupeau ?

Chaque année au mois de mars, à l'occasion du CeBIT, Hanovre devient la capitale de l'Europe informatique. L'année 1990 aura marqué un tournant de cette manifestation. L'arrivée prévisible des pays de l'Est dans le concert des nations commercialement intéressantes lui a donné une physionomie particulière. Les exposants toujours aussi nombreux — plus de 4 000 — lorgnent avec envie sur les profits juteux qui ne vont pas manquer de tomber dans leur escarcelle. Cet appétit, rarement manifesté directement, était déjà perceptible pour les habitués. Finies les annonces fracassantes de nouveaux produits qui n'intéressent que les nantis des pays occidentaux. On s'est plutôt attaché, cette année, à présenter des produits et des solutions adaptées. Certains avaient même eu le temps de préparer des matériels destinés spécifiquement aux pays de l'Est. L'exemple le plus frappant était celui des claviers russes présentés par plusieurs sociétés. Les entreprises se tournent d'abord, c'est bien normal, vers l'Allemagne de l'Est. C'est ainsi que Commodore, par exemple, vient d'y ouvrir un bureau.



L'Amiga 2500 avec carte 68030 : la fin d'une époque.

COMMODORE

Commodore, puisqu'on en parle, eut l'honneur de donner le coup d'envoi, Dès l'ouverture du CeBIT, une conférence de presse présidée par le big boss, Irving Gould, réunit deux bonnes centaines de journalistes. Irving Gould, c'est un personnage dans la tradition du *Wild Wide West*, un sosie de John Wayne vieillissant dont il arrive même à imiter l'accent. Manifestement, il est plus intéressé par Commodore que par la micro-informatique. Ses concurrents devraient se méfier de sa rapidité à dégainer ! Il avait cependant de quoi se réjouir : l'Europe lui rapporte beaucoup de devises. L'Allemagne, à elle seule, réalise le tiers du chiffre d'affaires mondial de Commodore. Commodore France, privé de patron depuis des semaines, ne s'en tire cependant pas trop mal. Partie de très bas, il est vrai, la filiale française réalise en 1989 une progression de près de 70 % par rapport à l'année précédente. Presque pas de nouveautés en revanche pour le matériel. On attendait l'*Amiga 3 000*, on eut droit à un *Amiga 2 500* équipé d'un microprocesseur 68030, presque identique aux anciennes versions, mais en plus rapide. Vendu 8 990 DM (plus de 30 000 F), il ne risque pas de concurrencer l'*Amiga 500* pour le jeu ! l'*A 3 000*, lui, sera officiellement présenté chez nous, en France, lors du SICOB de printemps. On sait déjà qu'il sera doté d'un tout nouveau système d'exploitation, moins mal fichu (on dit plus performant) que celui qui essaie de gérer les *Amiga* actuels. Les *Amiga 500* profiteront eux aussi de cette merveille. Nous y reviendront le mois prochain. N'oublions pas que Commodore, c'est aussi toute une gamme de *PC* d'honnête facture qui soutiennent bien la comparaison avec leurs concurrents. Il suffisait de se rendre sur le stand Commodore pour s'en convaincre. Divisé en trois parties d'importance inégale, il offrait sur sa plus grande surface une floppée de *PC*. Il faut dire que Commodore est l'un des plus gros fournisseurs de *PC* en Allemagne. Le dernier né, un *386* avec une carte intégrée super VGA (800 x 600 points), se nomme *PC 60-III*.

Les deux autres emplacements étaient exclusivement consacrés aux *Amiga*. Les *Amiga 500* étaient regroupés sous le sigle Amiga Fun. Que les fous du joystick ne s'excitent pas, *Fun* ne signifie pas jeu, mais amusement. Un seul *Amiga* présentait un jeu. Et encore, c'était à temps partiel. L'amusement en Allemagne, c'est la vidéo, le traitement de texte, la P.A.O. Alain Huyghues-Lacour se serait mortellement ennuyé... Tout à côté, les *Amiga 2 000* et *2 500* proposaient surtout des applications vidéo avec, entre autres, une formidable démo basée sur un studio complet avec une maquette de vaisseau spatial finement réalisée et longue d'un bon mètre autour de laquelle évoluait une caméra suspendue reliée à un *Amiga*. Affluence record et pas moyen d'approcher la bête ! Gros succès d'estime pour cette machine.

ATARI

Atari n'avait rien à envier à Commodore. les fans sont aussi nombreux, quoiqu'un peu différents. Chez Commodore, on retrouve surtout les bidouilleurs, les graphistes, les vidéastes, en un mot des artistes. Chez Atari, une machine plus pro outre-Rhin que chez nous, les visiteurs sont plus attirés par les applications utiles. Le fait qu'Atari présente désormais la console *Lynx* ne change rien à l'affaire. Encore moins de loisirs chez Atari que chez Commodore et, là, pas même

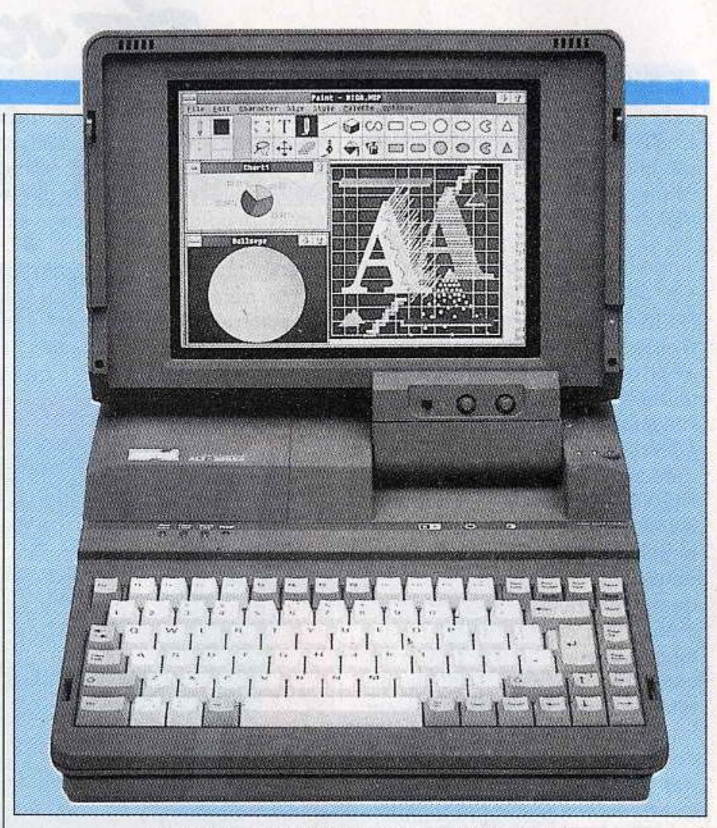
l'ombre d'un jeu ! Elie Kenan, qui accueille les journalistes de *Tilt* avec sa bonhomie habituelle, insiste avec raison sur la vaste gamme dont dispose désormais Atari. Prolifique, Atari a quand même lancé en un an les *STE*, le portable *Stacy*, le *Portfolio*, récemment la console *Lynx*, sans même parler d'une série de *PC* (dont un *386 SX*) tout à fait attrayants par leur rapport qualité/prix. Ils étaient tous là, sur le stand avec, trônant à l'entrée, le gros dernier : le *TT*. D'accord, il n'est pas réellement nouveau. mais c'était la première fois qu'on pouvait le contempler « en chair et en os » ! Les livraisons ne sont cependant pas prévues en Allemagne avant le quatrième trimestre. les systèmes de développement seront disponibles à partir du mois de mai. Atari dixit. Autant dire qu'on n'est pas prêt de voir des *TT* en France !
Selon un usage bien établi, le stand Atari accueillait une foule d'invités, fabricants d'extensions, développeurs et éditeurs. Dans le hardware, on remarquait surtout la carte graphique MGE (*Macron Graphic Expansion*) qui permet de connecter les *ST* à un grand écran couleurs. Il affiche 256 couleurs à choisir parmi 16 millions avec une résolution de 1 664 x 1 200 pixels. Utile surtout pour la PAO et la DAO-CAO (dessin assisté par ordinateur et conception assistée par ordinateur). Le software, bien que pléthorique, ne proposait rien de bien inattendu. Le *Portfolio*, cependant, a trouvé un fan avec la société autrichienne Computer-Studio, qui s'est donné la peine de développer un logiciel spécifique. Proposé sur une carte ROM — plus une disquette *PC* pour les transferts — il se nomme *TimeManager*, il transforme le *Portfolio* en un agenda plus complet que celui qui y est déjà intégré.



Le TT d'Atari enfin visible sur un stand.

AMSTRAD

Sorti des machines de jeux habituelles (pas très jeux pour l'occasion !), le journaliste de *Tilt* se demande où aller parmi les 4 000 exposants. Ah, mais il y a Amstrad. Oui, mais le *CPC* est inexistant en Allemagne. Bon, on va aller voir quand même. Ce fut une bonne idée. Non, pas de console Amstrad (entre parenthèse, elle existe bien et devrait être dans les boutiques avant la fin de l'année. Elle est, paraît-il, étonnante !). Pas de consoles, mais deux nouveaux portables : un *AT 286 (ALT 286)* et un *386 (ALT 386 SX)* avec écran VGA, tous deux à moins de 20 000 F (hors taxes), des prix inférieurs à la moyenne et bien dans la tradition d'Amstrad. Une imprimante laser, la LD 6 000, est venue compléter le haut de gamme Amstrad. Son prix allemand, 4 000 DM (plus de 17 000 F) est plus proche de ceux normalement pratiqués, un fait inhabituel chez Amstrad. Une normalisation serait-elle en cours ?



Une halte chez Amstrad pour son ALT portable.

DES JOYSTICKS

Plus proche du monde *Tilt*, les joysticks. Nous avons déjà parlé de la société canadienne Gravis à propos du Mousestick qui est désormais distribué en France par Virgin Megastore. Elle était là avec le fameux Mousestick (pour Atari et Amiga), des manettes transparentes et, surtout, une carte spéciale pour *PC*, l'Eliminator Game Card, dont la particularité est de s'adapter à tous les *PC*, quelle que soit leur vitesse. On s'est aperçu en effet que les cartes joysticks habituelles avaient du mal à suivre les *PC* rapides. La carte de Gravis, qui accueille deux joysticks, est accompagnée d'une disquette de calibrage qui permet, grâce à un potentiomètre externe, de mettre exactement au diapason votre jeu et votre *PC* (de 4,77 à 33 Mhz). Finis les jeux qui, sur un *386*, vont tellement vite que vous êtes descendus en flamme avant d'avoir pu tirer une seule rafale ! Et puis, si le jeu vous semble trop facile, il n'y aura qu'à l'accélérer. Et vice versa. Elle est vendue environ 400 F en Amérique du Nord et nous prions les importateurs français de s'y intéresser au plus vite. A propos de souris et de joysticks, les track



Un Track Ball parmi tant d'autres.

balls reviennent à la mode. Le CeBIT en était bourré. Remarquez qu'ils étaient destinés surtout aux logiciels de dessin industriel et de PAO.

LES PC

Le très gros morceau du CeBIT n'en restait pas moins le *PC*. Il y en avait de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes couleurs. A voir l'ensemble, quelques tendances générales se dégagent : morts et définitivement enterrés sont les *PC-XT* et les écrans CGA. Paix à leurs cendres et les joueurs ne les regretteront pas. Les *AT* sont le minimum, les *80386* la règle quasi générale et les *486* commencent à se multiplier. Quant aux modes graphiques, l'EGA devient rare, remplacé presque partout par le mode VGA, même sur les portables. Ces derniers se portent très bien. Leurs prix n'ont pas encore baissé, mais vu la quantité de machines proposées, cela ne saurait tarder. Amstrad n'en est qu'un signe avant-coureur. La miniaturisation s'accentue. A côté du *Portfolio*, on trouve d'autres machines encore plus petites qui, sans être à proprement parler des *PC*, ont des possibilités de communication parfois assez sophistiquées. Le *Psion*, avec son écran 80 colonnes et son prix de base de 1 500 F approximativement, est un exemple déjà bien connu en France. Pour un prix identique, le *Sharp Organizer IQ-7100M*, de la taille d'une calculatrice de poche, n'est handicapé que par la taille minuscule de son écran. Il possède, malgré tout, quelques avantages. Il communique aussi bien avec les *PC* que les *Mac* et, surtout, dispose d'une tapée de logiciels sur cartes : des programmes de calcul et de gestion évidememnt, mais aussi des traducteurs électroniques avec dictionnaire et même des jeux avec des flèches de direction et un bouton de tir tactiles sur la carte elle-même !
L'écran tactile, couplé à l'autonomie, a été mis en œuvre sur une curiosité rencontrée sur un stand canadien. Nommé *Datellite*, il s'agit d'un compatible *PC* de la taille d'une petite malette — avec la poignée — et sans clavier. Il suffit d'appuyer sur un coin de l'écran pour qu'un clavier vienne s'y afficher. On tape ensuite les instructions directement sur l'écran. L'intérêt de la chose réside dans un générateur d'applications qui « dessine » sans programmation des écrans successifs où les réponses à des questions sont prévues à l'avance. Pratique pour les gens qui doivent utiliser une telle machine sans aucune formation. Les données ainsi recueillies sont compatibles avec les fichiers dBase pour une analyse ultérieure. Non encore distribué en France, le *Datellite* coûte la bagatelle de 20 000 F au Canada... Evolution significative dans le monde *PC* : les grands privilégient de plus en plus les applications au détriment des caractéristiques techniques de leur matériel. Les stands de sociétés aussi importantes qu'IBM, Compacq ou Tandon grouillaient de solutions adaptées à des cas particuliers.



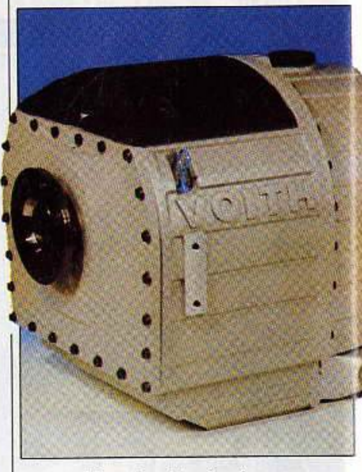
Le Datellite, un PC portable avec écran tactile.

Et le *Mac* dans tout ça ? Pas grand chose à dire. Les Allemands l'ignorent quasi unanimement. Cela amène inévitablement à se poser des questions sur le futur d'une machine qui est une réussite du point de vue technique et un succès commercial en France. Mais sans marché mondial, que va-t-elle devenir ?

LES ETRANGERS

L'originalité du CeBIT par rapport aux autres salons européens réside dans la présence massive d'exposants étrangers. L'année 1990 était placée sous le signe *USA Business*. Un énorme stand américain le manifestait concrètement. Marqué plus nettement par le côté business que par le côté informatique, il était divisé en petits bureaux où les marchands de composants voisinaient avec des agences de voyage ou — encore en référence aux pays de l'Est — la station de radio *Voice of America*. Rien de bien intéressant, les constructeurs US avaient préféré s'offrir leurs propres stands. D'autres pays s'étaient regroupés eux aussi sur un seul stand, tels le Canada ou l'Espagne.
Mais les plus présents étaient les pays d'Asie : Corée, Taiwan, Singapour, Hong Kong. Un nouveau venu à qui on prédit un grand avenir était venu se joindre à eux : la Malaisie. Les produits qu'ils présentaient étaient de deux ordres : les gadgets (disquettes de couleurs, ré-encreurs de rubans d'imprimantes, systèmes de sécurité, souris, etc.) et les *PC* en kit. Beaucoup de *386* et de *486* parmi ces derniers. Mais aucun prix n'est jamais indiqué. Ces *PC* sont destinés aux acheteurs européens qui veulent se fabriquer leurs propres configurations à bon marché. Vous pouvez être certains de les retrouver d'ici quelques mois dans certaines boutiques spécialisées à des prix défiant toute concurrence. La conséquence agréable pour nous, consommateurs, est que ce marché parallèle va faire baisser les prix.
Autre singularité sans laquelle le CeBIT ne serait pas le CeBIT, les produits spéciaux vendus dans un coin par des gens inconnus. On a déjà parlé des claviers russes, mais on pouvait aussi admirer, entre autres, des petites machines à traduire en huit langues, du papier indéchirable ou un dispositif pour les aveugles qui transcrit en braille les informations portées sur l'écran d'un *PC*. Les à-côté d'une telle manifestation sont parfois étonnants. Une exposition Art et Electronique attirait les badauds au tempérament d'esthète, alléchés par la perspective de réalisations exceptionnelles sur palette graphique. Vous n'y êtes pas. Les objets sélectionnés allaient du tournevis au portable IBM, choisis comme représentants de la beauté moderne. L'art a parfois bon dos lorsqu'il s'agit de marketing !

Jean-Loup Renault



L'un des dix plus beaux objets de l'Art CeBIT !



Sharp Organizer IQ-7100 : jouez la bonne carte !

Un délire ça va, trois délires bonjour Imagina !

Imagina est le rendez-vous théorique de tous les créateurs d'images générées par ordinateur. Inutile de préciser que professeurs Cosinus et autres chercheurs ne reniant pas l'héritage culturel de monsieur Tournesol sont au rendez-vous... Autrement dit, vision d'avenir garantie. Mais, les chercheurs se mettent à trouver ! L'univers artificiel devient réel.

Les lecteurs fidèles de *Tilt* n'ont probablement pas oublié la présentation du gant et de la combinaison magique dans le n° 66, du mois de mai dernier. Pout tous ceux dont la mémoire est défaillante (!), rappelons le principe du *Data Suit* ou combinaison de données. Comme nous l'écrivions alors, « imaginez un gant recouvert de capteurs, connecté par un câble à un ordinateur, comme peut l'être une souris. A l'écran une mains, immobile. Lorsque, après avoir enfilé le gant, vous remuez les doigts, la mains synthétique se met à bouger en fonction de vos mouvements, épousant exactement l'action de vos doigts et de votre poignet. Mieux encore, si vous voulez prendre un objet représenté à l'écran, il vous suffit de faire le geste dans le vide et votre main synthétique ira prendre le verre ou la balle de mousse dessinés. Attention à ne pas exercer une pression trop forte : la balle se déforme, le verre explose ! Allons plus loin. Imaginez un costume de données que vous enfilez. Cette fois, ce n'est plus une main mais un personnage qui se déplace sur l'écran en fonction de vos mouvements. Vous courez sur place, il court, vous donnez un coup de point dans le vide, il donne un coup de poing. Allons encore plus loin, imaginez, cette fois que vous disposez de lunettes 3D qui restituent exactement la vision humaine. Cette fois, l'image n'est plus sur un écran mais vous êtes dans l'image... » Nous avions à l'époque développé quelques applications possibles de cette fantastique technologie et nous invitons tous ceux qui seraient passionnés par ce sujet à se reporter au numéro 66. Le salon Imagina a été l'occasion pour Scott S. Fisher, qui travaille à la NASA, de faire le point sur de nouvelles utilisations de la combinaison de données. Principal intérêt pour la NASA : la possiblité d'envoyer à l'extérieur de la navette spatiale un robot qui accomplira exactement les mêmes gestes que celui qui aura revêtu une combinaison spéciale à l'intérieur de la navette et verra exactement ce que voit le robot. Mieux encore, cette opération pourra se dérouler depuis la Terre puisqu'il est aujourd'hui possible de discuter, mais aussi de voir ou de toucher une personne qui se trouve à des dizaines de kilomètres de vous, sans aucune difficulté. Les deux interlocuteurs, munis de leurs appareillage se retrouvent projetés dans le même environnement virtuel et peuvent alors se regarder et se parler. Chuck Blanchard, chercheur de VPL, travaille à l'élaboration d'un « téléphone » visuel qui permettrait à ceux qui l'utilisent de se rencontrer dans les lieux de leur choix, avec l'apparence de leur choix. Principe de fonctionnement : des capteurs envoient la position de votre corps en X, Y et Z à un *Macintosh* qui montre en fil de fer les déplacements de votre personnage. Ce *Mac* transmet alos les déplacements de ce personnage en fil de fer à l'ordinateur chargé de modéliser en 3D et en couleurs l'image que vous récupérez dans vos lunettes 3D... Pour le grand public, une machine appelée *Sensorama* sera bientôt disponible. Elle ajoutera à nos machines d'arcade actuelles les sensations du vent, les odeurs et bien sûr une 3D parfaite.

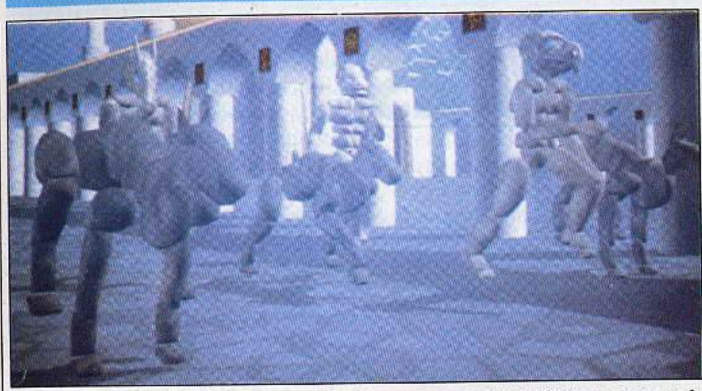


La Nasa poursuit le développement de son système Data Suit et, déjà, des résultats concrets peuvent être observés...

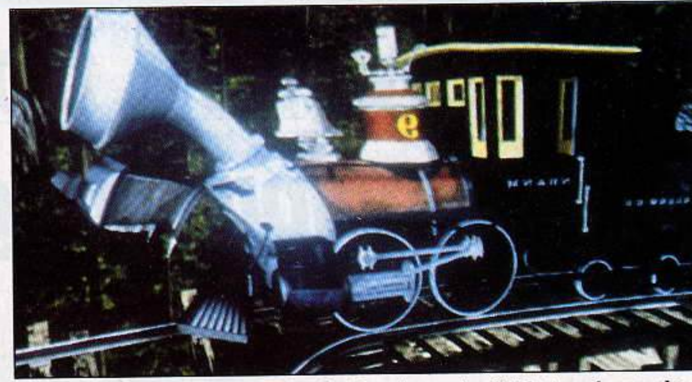
Détail du système : un écran placé devant les yeux, des gants numériques, un casque sur les oreilles et un micro...

Des progrès ont aussi été réalisés en images de synthèse à propos des modèles physiques, que les chercheurs s'attachent à reproduire le plus exactement possible. Depuis 1967, la fabrication d'objets et l'étude de leur comportement se sont admirablement perfectionnés. Aujourd'hui, vous pouvez voir des billes dévaler un escalier tout en les entendant rebondir sur les marches, comme si elles étaient réelles. Chacune d'elle obéit à sa propre inertie et il est impossible de prévoir à l'avance sa trajectoire. Vous pouvez aussi mettre votre main virtuelle sous une cascade imaginaire et en détourner la trajectoire, exactement comme quand vous passez votre main sous un robinet ! Mieux encore, grâce à un système mécanique — une sorte d'anneau dans lequel vous passez un doigt — vous pouvez ressentir physiquement les chocs que subit un objet déplacé à l'écran.
Dans le film *Eurithmy*, M. Girard


En isolation sensorielle, le sujet soumis à l'épreuve du Data Suit est projeté dans un univers parallèle où il peut mener une existence artificielle.



Intelligence artificielle et image numérique : un cocktail détonant comme le prouve **Eurhythmy** *de Susan Amkraut de la société S.C.A.N.*

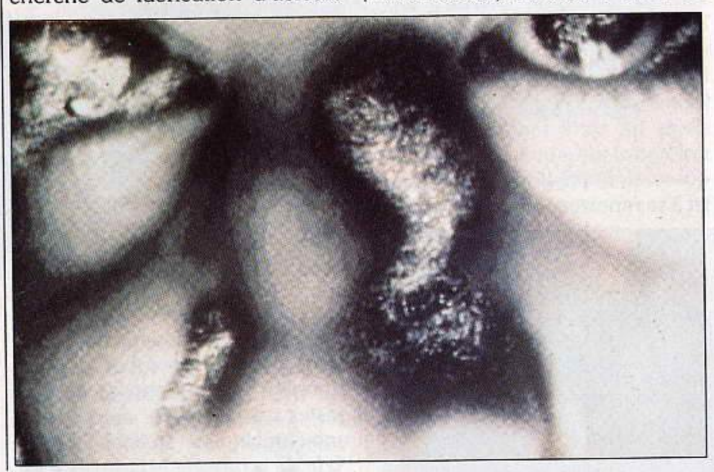


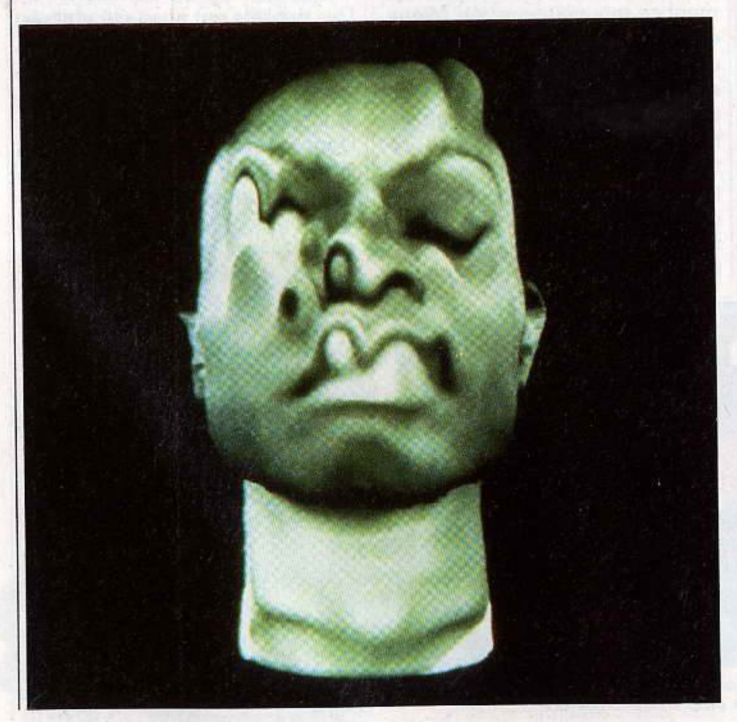
Locomotion *(S. Goldberg, Pacific Data Images) a fait le tour du monde. L'humour de ce film y est certainement pour quelque chose.*

et S. Amkraut, ont pourvu d'intelligence leurs images de synthèse : trois adultes qui courent et dansent avec leurs trois chiens tandis que des oiseaux volent autour d'eux. Les déplacements des oiseaux n'ont pas été calculés un à un ; les animateurs ont simplement pourvu chaque oiseau d'un champ de force qui augmente ou diminue en fonction de l'éloignement de chaque volatile par rapport aux autres ; ils ne peuvent pas entrer en collision mais restent également groupés. Une nuée d'oiseaux peut ainsi être lancée dans le ciel et tourbillonner de manière très réaliste. L'illusion est parfaite. De même, ce système permet d'attirer ou de repousser progressivement les oiseaux du sol... Si vous avez la chance de voir ce film un jour, vous serez également frappés par la souplesse des danseurs. Cette souplesse est le résultat d'une étude consacrée aux tensions musculaires et respecte parfaitement les lois de la gravité.

Cette dernière expérience s'inscrit d'ailleurs dans la longue recherche de fabrication d'acteurs humanoïdes. Allant plus loin que Lance Williams, qui grâce à un système de « peinture tri-dimentionnelle » recrée les mouvements d'un visage en déplacement, Matt Elson, avec son film *Little Death*, a réussi à créer un personnage dont il est impossible de dire s'il est synthétique ou humain, tant le rendu de la peau et les mouvements de son corps sont parfaits. Et pourtant. La ravissante créature à la peau léopard n'a ni squelette, ni muscle. Sous sa peau frémissante, tout est imaginaire.

Autre performance : la réalisation du monstre aquatique d'*Abyss*, le film de John Cameron, qui valait surtout par ses effets spéciaux. Le psaudopode a été modélisé en 3D en anneaux pour lui donner des effets ondulatoires. Les reflets du pseudopode ont été obtenus grâce à une fonction de *reflection mapping*. Des photographies de l'intérieur de la vraie station sous-marine ont été prises, rentrées dans l'ordinateur puis ont permis le calcul des images reflétées sur le monstre. Le tout est accentué par un éclairage parfaitement calculé et placé. Le pseudopode a pu prendre l'apparence des acteurs grâce à une digitalisation préalable de leur visage. Les « masques » obtenus ont ensuite été rattachés à l'extrémité du



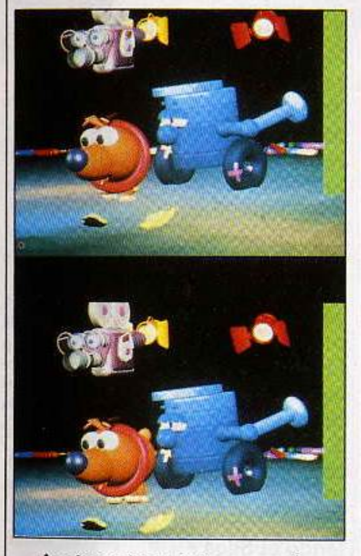


Créées par R. Hamilton de la société Courtesy of ACM Siggraf, ces deux images (ci-dessus et à gauche) dénotent une volonté plus artistique que réaliste. Inutile de préciser que ça nous change...



L'image numérique a des répercutions directes sur le dessin animé comme en témoigne cette prise de vue de Tina Price (Walt Disney Pictures). A l'écran, un rough d'Oliver et compagnie.

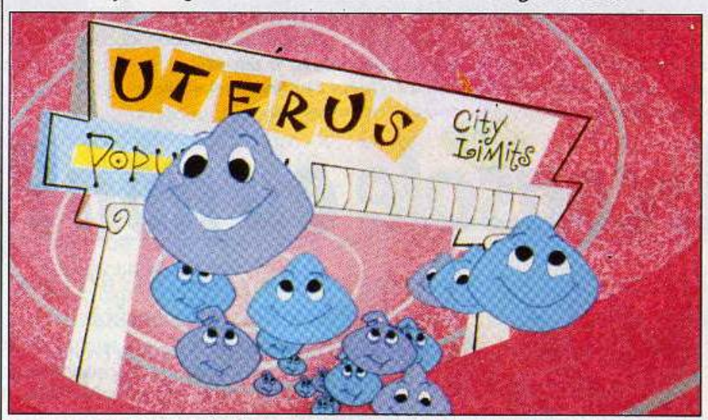
pseudopode. Les expressions du visage ont, elles aussi, été saisies sur le visage des acteurs. A partir des images clés, l'ordinateur reconstitue par interpolarion le sourire, l'étonnement, la langue tirée, etc.
Le dessin animé n'était pas en reste à Imagina. Et c'est Pixar qui, une fois encore, a obtenu le premier prix avec *Knick knack*, l'histoire d'un petit bonhomme de neige qui essaie de s'échapper de sa boule de verre. Le film de la société P.D.I. *Locomotion* a reçu le second prix dans la même catégorie animation. Ici, il faut saluer le rendu du métal poli et la méthode extraordinaire de déformation des objets. La locomotive et son wagon respirent, se contorsionnent, sursautent, soupirent comme des personnages vivants. La technique d'animation utilisée *Squash and strech* permet des étirements et des compressions dans tous les sens. Les objets 3D sont hiérarchisés au moyen d'une grille. Ainsi l'étirement d'un point



***Anniversaire* montre ce que les Européens savent faire (M. Aubry et M. Herbert, société ONF).**



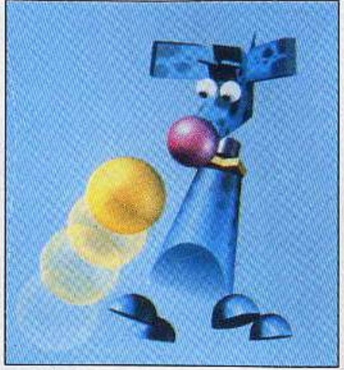
Produit par TF1, Little Big One Dream de Factory SA met en avant l'effet de Ray Tracing si cher au cœur des amateurs d'images en 3D...



Uterus, ou comment la haute technologie peut être utilisée pour expliquer le chemin des spermatozoïdes sur le mode humoristique !

influe sur les points périphériques, tout en respectant le volume initial de l'objet. Grâce à la programmation, il suffit de fixer le moment du démarrage du train et celui de son arrêt : la fumée, le mouvment des roues et des pistons est entièrement géré par l'ordinateur. Très apprécié également, *Uterus*, qui retrace la course des spermatozoïdes vers un charmant ovule, l'ordinateur se révélant bien utile pour multiplier sans effort le nombre de spermatozoïdes.

Enfin on ne peut passer sous silence deux idées superbes. Il est certain que les applications arriveront très prochainement dans le grand public. Un journal sur micro, tout d'abord, qui offre, en plus des textes mis en page traditionnellement, des fenêtres habituellement réservées à des illustrations fixes mais qui deviennent ici de véritables mini postes de télévision et diffusent des séquences animées. Un peu comme si nous arrivions à remplacer dans *Tilt* les photos



Réalisé par la société Fantome, Ouah Ouah Bleu est diffusé sur la chaîne publique FR3.

d'écrans fixes par de véritables projection du jeu avec toutes ses animations.
Deuxième grande idée, celle d'un ordinateur piloté uniquement avec le regard ! Finis les joysticks ou les souris : vous commandez le déplacement de votre curseur d'un coup d'œil et vous validez tout simplement en fixant plus intensément une instruction ! Grandiose et surtout préfiguration de ce que sera l'ordinateur de demain, piloté directement avec le cerveau... Aujourd'hui, cette technique demande tout un appareillage. Il faut des lentilles de contact spéciales et des électrodes autour des yeux. Il n'empêche qu'un tel système représente un progrès très notable, pour les tétraplégiques par exemple...
Dernier point, et non des moindres, qui fera plaisir à tous les artistes passionnés par les images de synthèse : en dix ans, la simulation industrielle, qui représentait 80 % du marché des « nouvelles images » a vu sa position amoindrie de moitié, tandis que l'art gagnait de plus en plus de terrain. Tous ceux qui travaillent le dessin et l'animation sur leur micro ont de beaux jours en perspective ! Virginie Guilminot



Le CPC 464 est à terme condamné. Mais du fait de son succès, il impose. à Amstrad une difficile quête de compatibilité ascendante. Quête d'autant plus ardue, que celle-ci doit s'effectuer sur fond de montée en puissance...

Amstrad : console ou non ?

Lancé en septembre 1984, puis décliné en diverses versions, le *CPC 464* ne parvient plus à contrer les consoles de jeu. A l'évidence, la société Amstrad doit moderniser ou remplacer son produit vedette. Verra-t-on le lancement d'un 6128 +, voire d'un 16/32 bits ? Marion Vannier, P.-D.G. d'Amstrad France est restée fidèle à la tradition discrétion de la marque. Lors de l'interview qu'elle nous a accordée. Ce qui n'empêchera pas tous ceux qui savent lire entre les lignes de découvrir ce que cela cache. Confirmation cet été ou dans notre prochain numéro...

Tilt. Les consoles japonaises ont tué, aux États-Unis, le *Commodore 64* qui occupait une place comparable à celle qu'occupent aujourd'hui les *Amstrad CPC* en Europe. Ne craignez-vous pas qu'à plus ou moins long terme le même phénomène ne se reproduise en Europe et que l'on assiste à l'éviction des *CPC*, pris en étau entre les consoles de jeux et les compatibles *PC* ?

Marion Vannier. Première chose : je trouve qu'une console n'est pas un véritable micro-ordinateur. C'est un produit qui va être consommé par milliers en France en fin d'année. Vous ne pouvez pas remplacer l'achat d'un ordinateur par l'achat d'une console, cela n'a rien à voir. Par contre, tous ceux qui cherchent un cadeau et qui achètent un ordinateur comme ils achèteraient une bicyclette ou un mikado peuvent très bien se dire : tiens, pourquoi n'offrirais-je pas une console, c'est moins cher qu'un micro. Moi, je crois que ceux qui achètent un ordinateur recherchent autre chose. En tout cas, c'est ce que je crois, et c'est à moi de faire passer le message. Il est vrai que beaucoup de jeunes se servent d'un ordinateur comme d'une console et là, il y a un problème. Maintenant, nous devons être capable d'expliquer en publicité la différence entre une console et un véritable micro-ordinateur. Je crois beaucoup au travail qui est fait pour les jeunes en informatique, en leur donnant un ordinateur à partir de cinq ans, six ans, sept ans.



Marion Vannier. Et les consoles ?

T. Mais pensez-vous que, dans les années qui viennent, ce sont les *Amstrad CPC* qui pourront répondre aux aspirations des amateurs de micro-ordinateurs. Ne se tourneront-ils pas plutôt vers l'univers *PC*, ou vers les 16/32 bits ?

M. V. Ecoutez, moi, pour mes enfants qui ont sept ans, huit ans, je n'achète pas un *PC* compatible. J'achète un ordinateur familial. On n'attrape pas les mouches avec du vinaigre.

T. Un *ST* ou un *Amiga* ne sont pas du vinaigre !

M. V. Pour moi, il y a deux univers : le *PC* compatibles et les ordinateurs familiaux. Je ne parle pas des différences qu'il y a entre un *Atari* et un *Amstrad*. Je ne vais pas me mettre à parler d'un produit plutôt que d'un autre, dégommer l'un au dépens de l'autre, d'autant plus que j'aurai probablement bientôt de nouveaux produits. Aujourd'hui, je ne peux pas vous en parler. Aujoud'hui, je ne peux qu'évoquer le passé et pas le futur.

T. On parle pourtant de plus en plus d'une console *Amstrad* pour la rentrée.

M. V. Ce qui est vrai, c'est qu'il serait important pour Amstrad d'avoir une console qui, en plus, va dans la tradition et dans la ligne de nos produits. Mais je pense que c'est un complément. Acheter à cinq, six ans une console puis à huit, dix ans un ordinateur est logique. La console est le premier pas.

T. Lorsque j'entends « premier pas », cela me rappelle un peu l'idée d'une console évolutive à laquelle on peut rajouter un clavier.

M. V. C'est vrai, ça peut être cette idée-là. A quatre ans, un produit à quatre ou cinq mille francs ne se justifie pas. Une console est parfaite, suivie d'un ordinateur encore gai, pas un compatible qui n'interviendra pas avant dix-sept ans.

T. C'est dans cette tranche d'âge, entre la console et le compatible *PC*, que se pose le problème du 16/32 bits face aux *CPC*.

M. V. Oubliez le mot *CPC*, à la limite. Nous en reparlerons dans huit mois. Mais c'est vrai qu'aujourd'hui sur le papier, il semblerait intéressant qu'Amstrad sorte une console, ne serait-ce que pour suivre le marché. Si la console l'emporte par rapport au marché de l'ordinateur familial, il faut être là bien que je pense que les deux marchés peuvent parfaitement coexister.

T. Quelles sont les conditions que doit remplir une console européenne pour lutter contre les géants japonais, tels que Nintendo et Sega ?

M. V. C'est le soft qui fera le succès ou l'échec d'une console. Je ne peux rien dire mais il est évident que les éditeurs anglais ne rêvent que d'une chose : pouvoir mettre un frein à l'expansion de Nintendo. Vous savez, le pouvoir, quand il est fort, entraîne vite une indigestion ! Je suis bien placée pour en parler. En revanche, je comprends que les Japonais surveillent la qualité de leurs produits. Si vous payez 250 francs pour un « nanar », ça casse le marché de la console. Tout le monde a intérêt à ce que la qualité soit bonne.

T. Quel serait, selon vous, le prix idéal d'une console à la ren-

trée 90. Moins de mille francs, moins de cinq cents francs ?

M. V. En-dessous de mille francs, il n'y a plus tellement de différence.

T. Les rumeurs qui couraient sur l'abandon possible de la micro-informatique de loisirs par la compagnie Amstrad ne sont donc pas du tout fondées.

M. V. Jamais nous n'avons envisagé d'abandonner la micro familiale. En Angleterre, il y a un produit qui dure depuis 1985, c'est le *PCW*. Si, dans dix ans, il y a une demande, eh bien, Amstrad le fera. Point à la ligne. On ne sait jamais complètement comment va évoluer un marché. L'important, c'est d'avoir un pied partout. Si le *6128* ne marche plus, moi je suis prête avec mon *PC*.

Premier compatible Amstrad, le PC 512, relativement répandu, marque le pas. Ne serait-il pas, lui aussi appelé à évoluer ou à être remplacé ? Il semble que l'on puisse répondre par l'affirmative. Mais l'avenir sera plus précis...

T. Le choix, aujourd'hui, ne se limite pas à ces deux machines. Les 16/32 bits sont là aussi.

M. V. Et que voulez-vous que je fasse moi ; je suis Amstrad, je me bats avec mes armes, avec l'arme du prix, du téléchargement. Et je ne crois pas être la plus mal lotie.

T. Lancer une machine basée sur la technologie 16/32 bits, technologie que vous possédez aujourd'hui ne vous semble donc pas opportun.

M. V. Il me semble opportun de continuer sur mon marché des *CPC*, avec mes armes et en gagnant de l'argent. Parce que vous savez, faire une machine du feu de dieu, avec laquelle vous perdez de l'argent, ne m'intéresse pas du tout. Il faut une machine grand public qui permette à tout le monde de gagner de l'argent.

T. Mais l'expérience américaine ne montre-t-elle pas qu'on a abouti à la disparition du marché « milieu de gamme » représenté par le *Commodore 64* au profit des consoles et des compatibles *PC*. Ne craignez-vous pas qu'elle se reproduise en Europe ?

M. V. Vous savez le parc installé est tellement puissant...

T. Aux USA, le parc de *C 64* était aussi énorme...

M. V. C'est la vie de l'électronique et de l'informatique. Encore faut-il savoir combien de temps cela va demander. Ce qui est sûr, c'est qu'il existe un marché énorme pour la console. Il y a un marché pour le véritable ordinateur, j'entends par là le *PC*. Ces deux produits sont les moins dangereux. Où nous nous situons moins bien, c'est sur le *CPC*. Mais moi, aujourd'hui, j'achèterais encore un *CPC* à mes gosses.

T. Un dernier mot pour conclure sur les mouvements de personnel qui vous ont touché ces derniers mois ?

M. V. Beaucoup sont partis d'un coup, c'est vrai, mais ma nouvelle organisation est aujourd'hui complètement opérationnelle. Un nouveau directeur technique vient de rentrer, qui s'appelle Gilles Hémon. Alain Cailleau va occuper la place de directeur administratif. Michel La Poumeyroulie continuera à occuper la place de directeur financier. Geneviève Metzdorf, enfin, est responsable du marketing. Voilà les quatre personnes clés de mon organisation. Moi, je suis prête. Prête à avoir une super-saison d'enfer avec de nouvelles personnes, de nouveaux produits, une entreprise dynamique et motivée...

Des étiquettes attachantes

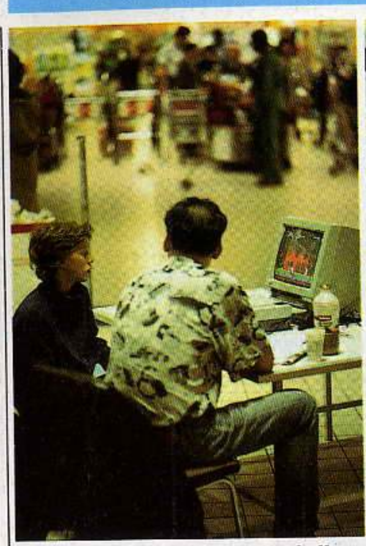
Un peu de coton et une gomme vous rendrez désormais les étiquettes de vos disquettes comme neuves ! Magiques ?



Quel rapport entre l'effet de serre et vos étiquettes de disquettes ? C'est tout simple : remplaçant une étiquette usagée par une autre, vous participez à la déforestation due à la fabrication du papier, qui provoque une dégradation de la qualité de l'atmosphère de la planète.

Cet astucieux kit Pollylabels, donc, comprend des étiquettes, du liquide d'effacement, des petites éponges et une gomme spéciale pour les effacements très localisés. Il vous permet ainsi de réutiliser les étiquettes de disquettes usagées (très utile quand vous décidez d'y mettre un nouveau programme). Il suffit de passer une petite éponge imbibée du produit effaçant pour que votre étiquette soit comme neuve. Les étiquettes existent pour les disquettes 3 pouces et demi et 5 pouces un quart. L'informatique « écolo » a l'avenir devant elle (importé par Bus +).

Eric Caberia





Sur la gauche, un challenger en plein effort. A droite, quatre des cinqs vainqueurs à la Défense

Vidéogames Championship 90 : les premiers résultats

« Les poireaux m'en tombent ». Une ménagère médusée voit son hypermarché transformé en champ de bataille micro. Résultat des courses…

Après le succès des éliminatoires départementales, le championnat européen de jeux vidéo, organisé conjointement par *Tilt* et les magasins Auchan, passe à la vitesse supérieure ! les finales régionales, qui se dérouleront le mercredi 9 mai dans les hypermarchés Auchan de Villeneuve d'Ascq, Bordeaux-le-Lac, Avignon et Vélizy, permettront de sélectionner les concurrents de la finale nationale. Celle-ci n'étant, bien entendu, que le prélude d'une confrontation européenne qui promet d'être sévère… En attendant cette épreuve aux enjeux importants et à l'issue incertaine, nous dressons un premier bilan des éliminatoires départementales qui se sont déroulées du 7 mars au 25 avril.

La principale surprise est le nombre de participants qui, dans certains cas, a été jusqu'à poser des problèmes d'organisation. Le record de participation est pour l'heure détenu par le magasin d'Anzin, dans le Nord, avec plus de 400 joueurs !

A Villeneuve-d'Ascq, 278 joueurs étaient en compétition. La moyenne se situe entre 100 et 200 joueurs, l'échec le plus cuisant revenant au magasin de Lyon St-Priest, avec une cinquantaine de joueurs seulement. La moyenne de tous les magasins où les épreuves ont eu lieu se situe donc à un niveau élevé. Mais il est vrai que nous n'avons pas encore les résultats complets.

Parmi ces joueurs, on notera la présence de quelques têtes connues de *Tilt*, tel Vincent Noiret — gagnant sur *Amstrad* à La Defense — qui avait déjà essayé de se qualifier lors du premier championnat, et dont le frère, Guillaume Noiret, avait été sacré meilleur joueur européen !

Si beaucoup de participants se sont inscrits par simple curiosité, dans le but d'essayer les jeux présentés, d'autres se sont préparés aux épreuves avec acharnement sur leurs propres machines. Au magasin Auchan de La Defense, Laurent Marquis a obtenu un score de 63 800 points avec *Pinball Magic* sur *Amiga*. « Chez moi, j'atteins des scores d'environ 40 000 points. Il y a des petites astuces que j'ai découvertes en regardant les autres. Il faut toujours venir un peu avant pour observer ! » Les choses risqueront de se corser lorsque les gagnants des éliminatoires régionales devront s'affronter sur d'autres machines que les leurs, lors du concours national. Mais cette perspective n'effraie pas outre mesure Laurent Marquis : « je m'entraînerais sur les autres jeux chez des copains ayant les autres machines. Je peux déjà disposer de trois machines sur les cinq du concours ». A vos claviers !

Premiers résultats des éliminatoires du championnat européen de jeux vidéo

Date	Localisation du magasin	Amiga 500	Amstrad 6128	Atari STE	Nintendo	Sega
7 mars	**Petite-Forêt,** 59140 Anzin	J.-F. Carlier (61 730 pts)	F. Bastien (18 600 pts)	A. Smigielski (35 100 pts)	F. Flonet (30 200 pts)	R. Cuccuru (116 400 pts)
	Vélizy, 78140 Vélizy-Villacoublay	M. Ibari (54 720 pts)	Y. Vendrely (25 800 pts)	E. Lamaison (56 400 pts)	S. Laddez (6 522 pts)	R. Wertheimer (14 900 pts)
	Lyon St-Priest, 69800 Lyon St-Priest	R. de Garat (45 930 pts)	J. Peliti (13 600 pts)	J. Cosenza (32 900 pts)	J. Belay (75 200 pts)	Charbit (113 500 pts)
10 mars	**Louvroil,** 59720 Louvroil	S. Bourgeois (47 760 pts)	F. Flachaut (21 100 pts)	E. Boez (48 400 pts)	D. Bail (47 630 pts)	C. Leblanc (116 500 pts)
14 mars	**Cambrai,** 59161 Escaudœuvres	A. Smigielski (66 930 pts)	O. Lelong (19 200 pts)	J. Fourniez (43 100 pts)	C. Sagniez (26 650 pts)	G. Lenormand (115 900 pts)
	Cergy-Pontoise, 95003 Cergy	V. Fleury (59 890 pts)	S. Laurenceau (17 300 pts)	C. Lucas (46 400 pts)	T. Mettra (43 030 pts)	L. Donge (114 700 pts)
	Avignon-le-Pontet, 84130 Le Pontet	A. Maestre (56 300 pts)	B. Leonard (16 000 pts)	L. V. Tri (36 800 pts)	G. Philip (35 450 pts)	O. Pierot (22 700 pts)
17 mars	**Orléans,** 45140 St-Jean-de-la-Ruelle	P. Ronot (47 370 pts)	Delagrange (17 500 pts)	M. Lechat (55 700 pts)	D. Tixier (22 600 pts)	J. Malard (16 000 pts)
21 mars	**Villeneuve d'Ascq,** 59650 Villeneuve d'Ascq	O. Warme (64 740 pts)	L. Wan (24 900 pts)	R. Loridan (36 500 pts)	Y. Fabvre (31050 pts)	B. Bodet (116 400 pts)
	La Defense, 92800 Puteaux	G. Marquis (63 800 pts)	V. Noiret (18 100pts)	A. Sadeghin (60 300 pts)	C. Boyadjian (49 200 pts)	R. Vergniol (115 800 pts)
	Aubagne, 13400 Aubagne	D. Fraiz (57 320 pts)	E. Frayssinet (17 400 pts)	S. Bernadi (32 700 pts)	S. Castellano (26 000 pts)	C. Matthiess (21 000 pts)
24 mars	**Orléans,** 45160 Olivet	S. Renonce (59 870 pts)	C. Litiere (21 100 pts)	L. Bordiec (57 800 pts)	D. Debord (38 750 pts)	M. Delgadiblo (114 600 pts)

VOUS ETES JOHN GLAMES DANS UNE FANTASTIQUE AVENTURE EN CINEMATIQUE

OPERATION STEALTH

SECRET DEFENSE

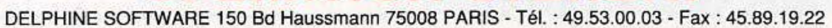
APRÈS LES VOYAGEURS DU TEMPS, LE JEU LE PLUS PRIMÉ DE L'ANNÉE

TILT D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **TILT D'OR** de la meilleure animation sonore

4 D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **4 D'OR** du meilleur jeu Français

Best overseas game at London **VOICI :**

OPERATION STEALTH



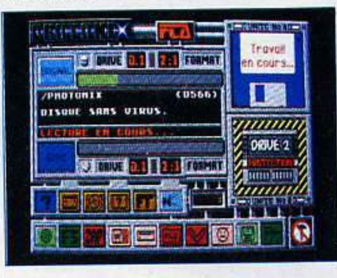


Dompub en stock

Souvent synonyme de qualité médiocre, l'univers du domaine public s'étend. Il est vrai que certains logiciels tiennent leurs promesses...

Photonix : un copiste

Le *GS* crée la surprise avec *Photonix*, programme de copie qui apporte des innovations très utiles. Et il y a fort à parier que le système sera repris sur *Atari ST* ou *Amiga*.
Photonix est avant tout un copier rapide (45 secondes pour une disquette de 800 Ko). Ce logiciel n'utilise qu'une seule passe, même avec un seul lecteur, propose trois modes de copie et permet de ne recopier que les blocs occupés.

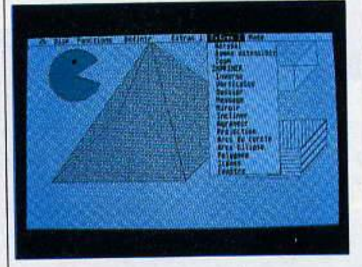


Photonix commente ses actes en anglais ou français, suivant la langue qui a été sélectionnée dans le tableau de bord du *GS*. Un bras-robot ressemblant beaucoup à celui de *Shufflepuck Cafe* ou à celui du *Captain Blood* actionnee deux lignes d'icônes en bas de l'écran. Ce sont ces dernières qui rendent *Photonix* réellement original. En effet, outre les options habituelles (vérification des blocs copiés, copie uniquement si les originaux sont protégés en écriture, formatage automatique si la disquette source est vierge, modification du nombre d'essai maximum de lecture, mass-copie...), il est possible de formater ou bien de consulter le préfix, le nom d'une disquette. On peut également faire varier l'espacement entre les pistes de la disquette au moment de la copie (2 : 1, 4 : 1, GS/OS) afficher les données concernant la mémoire, l'heure et la date provenant de l'horloge interne du *GS* et sauvegarder automatiquement ou non ces paramètres dans la BRAM (mémoire alimentée par une pile, propre au *GS*).
Mais d'autres options sont plus intéressantes. L'une d'entre elles permet d'arrêter la copie si l'ordinateur n'arrive pas à écrire un secteur afin de faire partir une éventuelle poussière, puis de reprendre la copie après réinsertion du disque.
Une icône donne la possibilité de réorganiser la disquette (défragmentation) lors de la copie, en reconstituant la table d'allocation (VTOC).
Enfin, un anti-virus est intégré qui permet de scanner les disquettes tout en les copiant. D'autre part, le programme signale les « boots » qui lui paraissent suspects et donc susceptibles de contenir un nouveau virus. Enfin, *Photonix*, non content d'être le plus rapide et le plus performant des copieurs sur *GS*, l'est également sur *Mac* (400 et 800 Ko).
Photonix est distribué en Share Ware par les auteurs de la démo Nucléus, pour un prix raisonnable (FTA, prix B).

François Hermellin

Columbia : pour l'art

Columbia est un étonnant logiciel du domaine public dédié au dessin monochrome sur *Atari ST*. Il permet de travailler sur trois

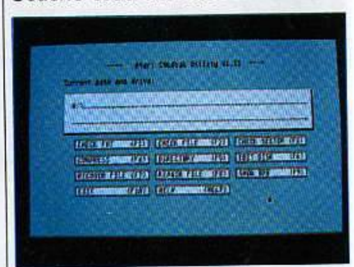


écrans indépendants, même en configuration *520 ST* non étendue. Outre les outils habituels de dessin (main levée, jeu complet de figures prédéfinies, aérosol, loupe, options texte variées), il offre certaines possibilités inhabituelles : tracé de pyramides, de parallèlépipèdes ouverts ou fermés, de camemberts ou de parallèlogrammes et inclusion d'icônes. Les possibilités de manipulation sont assez complètes : déformation en courbe ou en dent de scie, image en miroir, inclinaison latérale, agrandissement.
Le programme se contrôle intégralement à la souris à l'aide des menus déroulants. Ce système est un peu moins pratique que le système de choix d'icônes. Signalons l'Undo qui permet d'annuler toutes les modifications entreprises depuis le dernier appel d'une fonction. Un bon programme, suffisant pour tous les dessins courants.
Sur la même disquette, trois autres programmes sont proposés. *Convertisseur* est un petit utilitaire qui convertit entre eux un grand nombre de formats d'image pour *ST* : Degas, Stad, Doodle, IMG, Art Director, Neochrome, etc., quelle que soit la résolution.
Image Master est d'utilité plus réduite puisqu'il est surtout dévolu à la digitalisation d'image et que le matériel de digitalisation n'est pas fourni. Il peut cependant servir accessoirement à imprimer une image. Enfin, *The Converter* est aussi un convertisseur de formats d'image, un peu moins puissant que *Convertisseur* mais qui dispose de possibilité d'impression de qualité (disquette Station pour *Atari ST* ; prix A).

Jacques Harbonn

Freewares Station pour ST, ça continue

La disquette 123 contient un grand nombre d'utilitaires variés et intéressants. Tout d'abord *Mono fr1.prg* est un émulateur monochrome pour moniteur couleur. Vous pouvez, au choix, privilégier la vitesse de gestion de l'écran ou des périphériques (souris, clavier), le moyen terme étant le meilleur choix. le programme fonctionne avec tous les programmes suivant les spécifications GEM et donne des résultats très corrects sans bien sûr pouvoir égaler la définition et la stabilité de l'écran monochrome *Atari*.
Eternal 2 est un disque virtuel résistant au reset et pouvant être reconfiguré ou retiré au besoin.
Autodisk permet de recopier l'intégralité des fichiers de la disquette les contenant dans un disque virtuel, et cela de manière automatique au boot. Il rendra des services certains à ceux qui ont assez de mémoire mais pas de disque dur.
Flexcopy est un copieur un peu particulier. Il permet de copier librement entre lecteur simple face, lecteur double face et la plupart des disques virtuels, sans passer par la copie de fichier, ce que le GEM refuse du fait de la différence de format physique. Il peut travailler sur des disquettes superformatées mais pas sur des disquettes protégées.
More est un petit utilitaire d'impression qui offre certaines facilités : espacement double, saut des perforations, entrée manuelle de codes de contrôle, réglage de la marge gauche et des tabulations. De plus, le fichier modifié peut être visualisé à l'écran ou sauvegardé.
Nite est un autre petit utilitaire se chargeant d'éteindre l'écran après deux minutes d'inactivité (un simple mouvement de souris ou appui de touche le fait réapparaître) et qui permet aussi de reprendre la main en cas de plantage du programme principal.
Scache crée une mémoire cache



pour accélérer les accès disques en lecture uniquement. Son efficacité est limitée car il se borne à conserver la FAT (*File Allocation Table*) et le répertoire principal.
Snapshot enfin, est un utilitaire de sauvegarde d'écran sur disquette. Il travaille au format Neo dans les trois résolutions, ce qui est assez original. En revanche, son usage est peu pratique car il oblige à lancer un programme complémentaire de sauvegarde pour chaque image.
Comme vous le voyez, la disquette 123 est bien pleine et rendra service à plus d'un.
La disquette 32 est, elle aussi, une disquette d'utilitaires.

Boot sec est un petit éditeur de disque qui permet de rendre quelques services mais d'un usage assez peu ergonomique.
Chkdisk est, lui, beaucoup plus puissant et agréable d'emploi. Il effectue différentes opérations sur disquette : compression de données, vérification de l'intégrité de fichiers, de secteurs ou de la FAT, récupération de fichiers effacés ou endommagés, analyse de la FAT, du répertoire, des *clusters*, des secteurs ou bien du BPB (*Bios Parameter Block*). Un excellent utilitaire qui porte bien son nom.
Diskread est un autre éditeur de disque très classique, l'écran affichant les codes héxadécimaux et leurs équivalents ASCII du secteur examiné.
Format permet de travailler le boot-secteur d'une disquette pour le rendre exécutable et de formater cette disquette en différents formats : simple ou double face sur quarante ou quatre-vingts pistes.
Restons toujours dans le domaine des éditeurs avec *Joshua* qui travaille sur la mémoire ou sur la disquette en hexadécimal ou ASCII, le bien connu *MonST* (désassembleur-débogueur) et *MemEdit* qui ne travaille que sur la mémoire.
Cette disquette pourra rendre de grands services pour récupérer des fichiers endommagés ou, mieux, compendre l'organisation des données sur les disquettes (disquettes Station).

Jacques Harbonn

Livres et Micros

Pack anti-virus pour ST et STE

Suivant la formule qui a fait son succès, le livre plus la disquette, voici le *Pack Anti-Virus pour ST et STE* de Micro-Application. Vu le nombre croissant de problèmes liés aux virus, gageons que ce produit saura apporter quelques lumières et les moyens de combattre ce que l'on pourrait appeler la maladie infantile de la micro-informatique.
Le livre, après un rapide historique, énumère les différentes catégories de virus ainsi que leurs effets. Il prodigue des conseils pour repérer, prévenir et décontaminer les infections virales, avec de nombreux exemples. Il se termine sur les dispositions légales à l'encontre de cette nouvelle délinquance.
De la thérorie à la pratique, il n'y a qu'un pas. Mais il est fortement conseillé de lire plutôt deux fois qu'une le chapitre sur *Virtuel* (un programme proposé sur la disquette) avant de se lancer dans son installation. Celle-ci doit être réalisée en suivant pas à pas les instructions du manuel et suppose une bonne connaissance du micro-ordinateur.
Paramètrable suivant vos besoins, *Virtuel* prend en compte une liste de logiciels à surveiller que vous aurez préalablement constituée. Ici, la sauvegarde des *boot-sectors* de softs originaux avec possibilité de rétablir ceux-ci en cas de destruction par un virus, prend tout son sens.
Virtuel opère sous deux modes (Manuel et Automatique). La vérification manuelle permet de dépister boot-virus, link-virus et autres pustules malignes. En vérification automatique, *Virtuel* s'installe comme accessoire dans le bureau GEM : (Fichiers : T2.ACC et T2.RSC).
Dans l'état actuel des connaissances en matière de virus, l'outil que nous livre Micro-Application apparaît relativement complet et efficace. Il permet aux utilisateurs de lutter intelligemment contre les virus mais, aussi et surtout, de comprendre les mécanismes de transmission et d'infection, de faire la différence entre les symptômes liés aux virus et ceux générés par de simples erreurs de manipulation (Pach anti-virus pour ST et STE ; édité par Micro-Application ; prix B).

Jean-Jacques Carron

Le livre du GFA basic 3.0

avec complément sur interpréteur et compilateur 3.5.

Une nouvelle bible est née, celle du basic GFA 3.0. Avec plus de 900 pages, ce livre se propose d'amener le débutant (les notions de bits et d'octets, de *flags*, d'arithmétique binaire sont abordés) comme le programmeur confirmé, à maîtriser tous les domaines d'application (graphismes, possibilités sonores, interface GEM). Une approche progressive et pédagogique (illustrée de nombreux exemples) permet d'appréhender les subtilités de la programmation structurée. Les ressources internes de la machine (le BIOS, GEMDOS, XBIOS, LINE A, VDI et AES) sont expliquées avec force détails. Le livre dispose d'un petit complément destiné à expliquer les nouvelles potentialités de l'interpréteur version 3.5.
Quarante nouvelles instructions y ont été implantées, telles que des fonctions statistiques (calcul des combinaisons, permutations) et opérations sur les matrices. Les potentialités du compilateur version 3.5 accompagnant l'interpréteur sont elles aussi explicitées. Compte tenu du nombre et de la qualité des informations délivrées, le livre est d'un rapport qualité/prix imbattable (éditions Micro-application, prix B).

Eric Caberia

Le Livre des imprimantes

Hors des activités ludiques, rares sont les applications sur micro qui ne nécessitent pas d'imprimante. Or, les problèmes d'impression sont nombreux : perte des accents, drivers inadaptés, sauts de pages, etc. Ce livre se propose d'apporter des solutions aux problèmes les plus courants sur ST et STE. D'un point de vue plus général, le fonctionnement des différentes technologies d'impression est abordé avec simplicité. Les interfaces séries et parrallèle, les interrupteurs DIP (sources de nombreux problèmes), l'utilisation des codes de contrôle (qui permettent d'améliorer sensiblement les capacités des imprimantes), la création de caractères et le téléchargement de fontes, font l'objet d'une approche didactique et efficace. Le livre est, d'autre part, accompagné d'une disquette d'utilitaires (un accessoire de bureau destiné à configurer l'imprimante, un éditeur de fontes, un système de diagnostic de compatibilité). Un ouvrage clair, avec de nombreux exemples, indispensable pour une maîtrise parfaite du système micro et imprimante (éditions Micro-application, prix B).

Eric Caberia

L'indispensable pour communiquer avec son micro-ordinateur

Le micro devient un élément indispensable à la communication. Ce guide du « micro communiquant » écrit par France Télécom, sans sombrer dans le « technicisme », vise à expliquer avec clarté les concepts de modem, d'utilisation de messagerie (Atlas 400). Votre micro est présenté comme un terminal idéal pour des services tels que le Minitel, mais aussi pour des applications plus ambitieuses (courrier électronique, télécopie, etc.) Les réseaux de transmissions, tels que Earn, Bitnet, ou Numéris, sont abordés avec simplicité. D'un point de vue pratique, les périphériques (cartes modem, adaptateur multiprocole), et les frais généraux à envisager pour faire de vous un « micro communiquant » sont présentés sans ambages. Un livre égréable et instructif. McLuhan et son village planétaire ne sont plus très loin (édition Marabout et France Télécom).

Eric Caberia

Tos 1.4 et Tos STE

Ce livre aborde les caractéristiques et nouveautés apportées par les Tos 1.4 et 1.6 (du *STE*). On y traite des nouveautés du bureau, du lancement automatique des applications sous GEM, du nouveau sélecteur de fichier, du redémarrage à chaud par combinaison des touches. En ce qui concerne les nouveautés du Tos, le livre détaille les erreurs qui ont été éliminées des fonctions GEMDOS d'entrée/sortie et des nouvelles possibilités qui y ont été implantées. Le BIOS et le XBIOS sont aussi abordés, avec l'introduction d'une nouvelle fonction (Floprate) qui permet de modifier la vitesse de déplacement de la tête de lecture d'une piste à l'autre. Le livre est écrit dans un langage clair et s'appuie sur de nombreuses illustrations et programmes (éditions Micro-application, prix A).

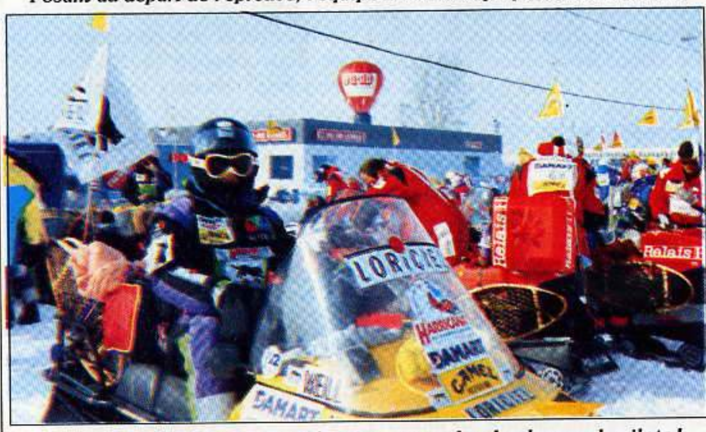
Eric Caberia

Il l'a fait

Vous le savez, Laurant Weill, PDG de Loriciel, a activement participé à la première course Harricana. Rappelons que ce raid est en fait une course de motoneige se déroulant dans le Grand Nord canadien. Aux dires de Laurant Weill, « Harricana, c'est 2 500 km de bosses ». Vaste programme ! Mais que retient-il de ce raid ? Tout d'abord, il explique qu'il existe trois étapes. La pre-retour... Est-ce le plus dur ? En fait, Laurant explique que très rapidement ou oublie les galères, les trucs difficiles comme cette histoire de réparation de moteur qui dura jusqu'à deux heures du matin (réveil à cinq heures). Au début, un certain nombre d'aventuriers habitués du Dakar disaient que c'était impossible, qu'ils ne le feraient pas une seconde fois. Après, le discours n'était plus le



Posant au départ de l'épreuve, l'équipe Loriciel se prépare pour le pire...



Laurant Weill et sa monture mécanique : sous les doudounes, le pilote !

mière se déroule avant la course. Objectif : se battre pour trouver des sponsors, expliquer à ses proches que l'on ne va pas mourir, qu'Harricana c'est faisable. Vient ensuite la seconde étape. la venue à Montréal est déjà une victoire... Trois, deux, un, départ ! Laurant Weill nous compte ses aventures. « Lorsque tu es en course, tu cries dans ton casque. Tu vois un truc et tu te dis, non il ne faut pas le faire et tu le fais quand même. Là, tu comprends que l'impossible peut être repoussé à des limites incroyables ». Troisième et dernière étape : le même. Laurant le résume bien : « On ne garde que le meilleur. En mémoire, on ne retrouve que les belles images et les paysages étonnants du Grand Nord canadien ». Il précise : « Tu te demandes ce que tu peux faire d'aussi fort ». D'autant plus que personne ne savait quelles seraient les difficultés à affronter : il s'agissait du premier Harricana. En guise de conclusion, Laurant dit « René Metdge nous disait : "Vous ne reviendrez pas comme vous êtes partis. Vous serez changés !" Il avait raison... ». Message reçu Laurant. Mathieu Brisou

B.A.T. : à vous de trouver

Jeu d'aventure proposé par Ubi Soft, *B.A.T.* est prétexte à un concours. Ce dernier se déroulera le samedi 5 mai 1990 de 14 à 19 heures à l'auditorium de la FNAC du forum des Halles à Paris. Ecran géant, démonstration du jeu, programmeurs présents afin de vous porter assistance et de dédicacer le jeu. Concrètement, le but du concours est d'atteindre le meilleur niveau d'expérience. Au cas où il y aurait des ex aequo, sera déclaré vainqueur celui qui sera mort le moins de fois... Bref, les règles sont simples et claires. Alors, il ne reste plus qu'à vous entraîner. Soulignons que les participants se verront



B.A.T. : hard !

tous remettre un lot. Autrement dit, posters, casquettes, badges et autres goodies seront offerts. En outre, des jeux mais aussi des surprises seront distribués... Bref, vous savez déjà quoi faire de votre après-midi du 5 mai 1990 ! Mathieu Brisou

Buuut !

Paulo Lopes, retenez ce nom. C'est celui du premier champion de France de football sur micro-ordinateur. Il a écrasé en finale son challenger Sébastien Charron par le score sans appel de 8 à 3 ! Et pourtant, il avait face à lui un adversaire redoutable qui avait réalisé le meilleur score (10-1) en 8e de finale. Les autres matchs du vainqueur ne furent d'ailleurs pas tous aussi faciles : en quart de finale, il ne dut son salut qu'à l'épreuve des tirs au but. Le public, qui se pressait dans l'auditorium de la FNAC Forum à Paris, était venu en masse pour encourager de la voix et du geste les 32 concurrents dont les exploits étaient retransmis sur un grand écran. Le logiciel *Kick Off* qui faisait office de terrain de sport a prouvé sa parfaite maniabilité durant la compétition.
Devant le succès de l'entreprise, les organisateurs, dont Titus est le chef de file, ont annoncé pour l'an prochain une seconde Coupe de France. Des éliminatoires par région sélectionneront cette fois les meilleurs footballeurs de France. Paulo, reparti joyeusement avec un *Amiga* sous le bras, a déjà décidé de défendre son titre. A suivre donc.
Jean-Lourd Oeno



De gauche à droite : P.-J. Raynaud (FNAC), Hervé Caen (Titus), Cyril Drevet, Patrice Drevet, Paulo Lopez, Daniel Ederhy (Titus). Au centre l'Amiga 500.



Vu des tribunes, le match oppose les concurrents deux par deux sur les Amiga. Sur grand écran, les évolutions des joueurs provoquent cris et encouragements

Disque dur et ST

Les possesseurs d'Atari ST, STE et autres Mega ST sont toujours plus nombreux à disposer d'un disque dur. Ces divers utilitaires vous facilitent bien la vie en cas de coup dur avec cette mémoire de masse.

Sauvez votre disque dur

Les utilisateurs de disque dur sur *ST* connaissent souvent un problème de sauvegarde de leurs partitions. A partir du bureau GEM, l'opération est très lente et parfois impossible directement pour les fichiers dépassant les capacités de stockage d'une disquette. Les différents utilitaires de sauvegarde améliorent le procédé, tant en vitesse qu'en facilité mais la sauvegarde d'un disque très chargé reste toujours longue.

Le programme de gestion du DVT est relativement satisfaisant.

Les streamers restent peu répandus et onéreux sur *ST*. Aussi, c'est avec un grand intérêt que nous avons testé *DVT*, distribué par Clavius. Ici, c'est un banal magnétoscope qui va permettre de conserver les informations. L'idée est originale et tout à fait justifiée, car un magnétoscope est, en effet, capable de stocker un très important volume d'informations (le signal vidéo) sur une courte portion de bande. L'ensemble se présente sous forme d'un logiciel et d'une petite cartouche se connectant sur le port correspondant d'un *ST*. la cartouche est reliée à un magnétoscope à l'aide de deux câbles Cinch non fournis. Le branchement est très simple. Il suffit de connecter le premier câble à la sortie *Video Out* de la cartouche et à l'entrée *Video In* du magnétoscope et inversement pour le second câble. Le programme permet le *backup* et la restauration automatique d'une partition ou d'une sélection de fichiers, ainsi que la vérification de la sauvegarde sur bande. L'opération est rapide : la sauvegarde d'une partition de 3 Mo comprenant la bagatelle de 160 fichiers ne prend pas plus de deux minutes. Cependant, pour les résultats concrets, le tableau est moins rose. Le système n'accepte de fonctionner correctement qu'avec des câbles de faible longueur (pour éviter les pertes et les parasites), un magnétoscope de qualité (HQ) et une bande top niveau. Et même dans ces conditions idéales, il est prudent de vérifier la sauvegarde.
Dès que ces conditions idéales ne sont plus remplies, la récupération des données s'avère aléatoire du fait des variations de qualité du signal vidéo. La sauvegarde multiple instituée automatiquement par *DVT* ne parvient pas à régler complètement le problème. le taux d'erreur reste important (environ 4 %) ce qui est encore acceptable pour un fichier texte que l'on pourra facilement corriger mais s'avère totalement incompatible pour un programme où le moindre octet a son importance. En conclusion, *DVT* n'apparaît pas comme la solution miracle !

Hotwire

Tout possesseur de disque dur a, un jour, cherché désespérément au sein des multiples dossiers et sous-dossiers le programme qu'il se proposait de lancer. *Hotwire* résout d'une manière simple ce problème, à tel point qu'il devient ensuite quasiment impossible de s'en passer. Il s'agit d'un petit utilitaire fonctionnant sur toute la gamme *ST*, que l'on inclut dans le dossier Auto ou qu'on lance directement du bureau. Signalons, d'ailleurs, que les possesseurs des anciennes ROM seront obligés de le lancer du bureau car le lancement en Auto est source de multiples bombes, blocages et *reset* que je ne suis pas parvenu à contourner. Une fois le programme installé, il faut le configurer. A chaque ligne du tableau, vous attribuerez un programme en l'appellant comme si vous vouliez le lancer. *Hotwire* se charge de noter l'ensemble du chemin nécessaire à son accès. Vous attribuerez ensuite une touche (A à Z), avec combinaison éventuelle de *Shift* droit ou gauche, *Alternate* et *Control*, ce qui permet de disposer de 416 combinaisons. Vous pourrez définir le type de programme à lancer (GEM, TOS, AutoRUN, etc.), différents modes de sortie de programme (bureau GEM, tableau Hotwire) et même le paramétrage d'éventuels *shells*. Il vous reste plus qu'à sauvegarder le fichier de paramètres. Désormais l'appel de tous



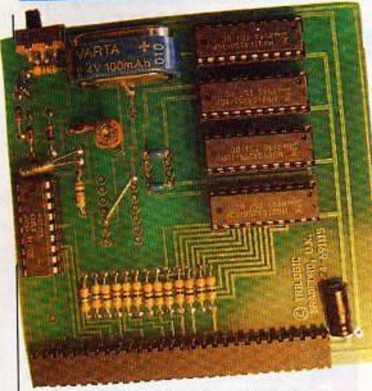
Hotwire sur Atari ST, un accès simplifié à vos programmes.

les programmes désirés se fera par simple appui sur une touche. Si vous ne vous souvenez plus de la touche dédiée à un programme, enfoncez le bouton droit ou le *shift* droit. *Help* rappelle le tableau général de *Hotwire* contenant tous les programmes définis et leurs touches associées. Un utilitaire indispensable à tous les possesseurs de disque dur (disquette Arobace, pour *ST*, prix : E.)

Jacques Harbonn

De la Ram pour le 500

Les utilisateurs d'*Amiga 500* ne disposant que de 512 Ko, se trouvent vite à l'étroit devant les applications ludiques ou utilitaires de plus en plus gourmandes en mémoire vive, d'où l'intérêt d'une extension mémoire. La carte Bus + se place donc, avec ses 512 Ko, comme concurrente di- ▶



Cette extension pour Amiga 500 concurrence l'A 501 de Commodore.

recte de l'*A501* de Commodore. Petite carte de finition soignée, l'extension se loge facilement dans un compartiment en-dessous de l'appareil. La carte dispose d'un circuit horloge et d'un petit condensateur qui permet à votre *Amiga* de garder l'heure et la date même quand l'ordinateur est éteint. Un dispositif très utile pour les applications nécessitant un classement chronologique des fichiers. La carte dispose, d'autre part, d'un petit interrupteur, facilement accessible, qui permet de la désactiver sans procéder à son retrait physique (ce qui peut toujours être à l'origine de fausses manœuvres). Pour finir, son rapport qualité/prix est tout à fait intéressant puisque c'est pour moins de 1 000 F que l'on peut l'acquérir. (Carte d'extension Bus +, Ram 512 Ko avec calendrier et batterie). Eric Caberia

Du peps pour votre 500

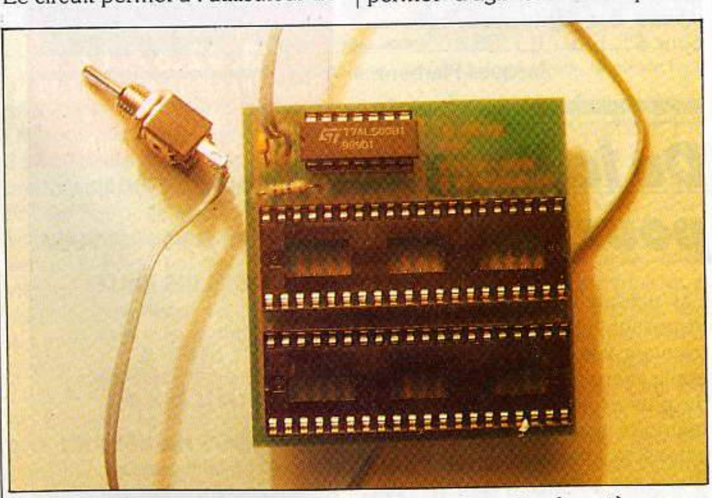
Quel joueur ou amateur de programmation n'a pas rêvé, en effet, d'améliorer son unité centrale ? Le rêve devient désormais possible grâce à ces extensions.

Ralentisseur d'Amiga

Votre *Amiga* dispose maintenant des périphériques originaux comme ce ralentisseur hard. Ce circuit prend la place du 68 000, le microprocesseur est alors replacé sur le circuit ralentisseur, dans les trous prévus à cet effet. Le circuit permet à l'utilisateur de jouer directement sur la fréquence d'horloge de l'*Amiga*. Il est ainsi possible de faire fonctionner un jeu, ou tout autre application, au ralenti, en modifiant la cadence nominale de 8 Mhz qui anime le microprocesseur de l'*Amiga 500*.

L'extension dispose de deux longs fils munis d'un potentiomètre et d'un interrupteur, ce qui permet d'agir sur la fréquence d'horloge ou de désactiver le circuit sans ouvrir à chaque fois la machine. Les accros du jeu trouveront là une occasion d'améliorer leurs scores en ralentissant leurs jeux favoris lors des passages critiques (A.H.L. frémit d'envie). A noter que certains *Amiga 500* ont leur 68 000 soudé sur la carte mère, ce qui risque de rendre l'installation du circuit beaucoup plus hasardeuse. Un gadget teinté d'humour (ralentisseur d'Amiga, Bus +, prix : B).

Eric Caberia.



L'interrupteur du doubleur de ROM change de version du système.

Double ROM pour Amiga

Nombreux sont les utilisateurs de l'*Amiga* qui ont eu des problèmes de compatibilité à cause des versions successives des ROM (1.2, 1.3, et bientôt 1.4). Si vous ne voulez pas perdre le bénéfice de vos applications favorites pour cause d'incompatibilité d'humeur avec une des versions de la ROM, il existe désormais une broche qui prend la place de la ROM de la machine.

Au-dessus du circuit il existe deux emplacements permettant de disposer de deux jeux de ROM de version différente. Il est ainsi possible d'activer la ROM compatible avec l'application que vous souhaitez utiliser. L'aspect modulaire du circuit permet aussi d'envisager la gestion de plus de deux versions de la ROM : il suffira alors d'empiler l'un sur l'autre plusieurs circuits. Les ROM toutes versions confondues, n'ont désormais plus qu'à bien se tenir (Double ROM, Bus +, prix : B).

Eric Caberia

Prix littéraire

Cette année, Mannesmann Tally et International Computer remettent des prix destinés à récompenser des œuvres littéraires ayant, généralement, un rapport avec la micro-informatique. Toutefois, et contrairement à l'habitude, il semble que les deux jurys aient décidé d'étendre leur champ d'action en mettant en avant des livres de pure science-fiction... Ainsi, le prix Mannesmann Tally est remis à deux lauréats ex-aequo. Le premier auteur récompensé se nomme Isi Beller pour *Le feu sacré*, le second est Larry Collins pour *Dédale*. Le fait est suffisamment rare, et ceci de manière générale, pour être signalé. D'autant plus que les deux ouvrages ont peu de points communs.

Le premier ouvrage nous présente un univers où l'espèce humaine doit faire face à une épidémie de grande envergure. Ainsi, en l'an 2015, la démocratie et l'amour n'existent plus. La biologie rend obligatoire la fécondation in vitro et la gestation artificielle afin de créer une nouvelle humanité capable de résister à l'épidémie. Dans ce contexte, certains luttent malgré tout afin de rendre cet univers un peu plus humain...

De son côté, Larry Collins imagine dans *Dédale* la lutte que se livrent les Etats-Unis et l'URSS afin de maîtriser l'arme absolue : l'esprit humain. Cette guerre clandestine que se livrent la CIA et le KGB est, bien entendu, cause de divers décès précipités. On le voit, le jury Mannesmann est, cette année, bien loin des préoccupations directement liées à l'informatique.

Auteur de *l'Objet vivant* aux éditions Stock, Albert Ducrocq se voit remettre le grand prix de la littérature informatique 1990. Réuni par International Computer, le jury récompense ainsi pour la première fois un véritable essai scientifique. Ce livre tente d'exposer les mécanismes physiques de la vie avec leurs répercutions sur notre mode de pensée. Autrement dit, il privilégie l'étude du système nerveux et constitue en ce sens une bonne introduction aux réseaux neuronaux informatisés. En outre, une mention spéciale est décernée à Alain Acco et Edmond Zuccheli pour *la Peste informatique* (éditions Plume). Cette enquête de longue haleine évoque les déboires causés par les pirates, les virus, etc. Très accessible, il permet de prendre véritablement conscience de la faiblesse des systèmes informatiques. En conclusion, les versions 1990 de ces prix semblent moins terre à terre que les années précédentes. Les livres mis en avant favorisent la réflexion sur notre société, son devenir, mais aussi la place qu'elle accorde à l'ordinateur. Que l'on se questionne sur ce sujet est déjà rassurant. Mathieu Brisou

Kid's School

Français CM1

Hatier propose aux élèves de primaire une gamme de produits permettant un contôle en orthographe grammaticale, en grammaire, en conjugaison et en vocabulaire orthographique. Autant dire qu'on peut faire le tour complet de la question. Chaque chapitre comporte lui-même dix rubriques qui tentent de cerner au plus près les difficultés de la grammaire française.

Aussi, l'élève est-il invité à travailler sur une série de dix exercices concernant le sujet traité. Qu'il désire travailler sur les synonymes ou homonymes, sur le présent ou l'imparfait, l'utilisateur se voir proposer une série de questions où une bonne réponse est saluée par une petite musique gaie. En cas d'erreur, la bonne réponse est immédiatement donnée sans autre forme d'explication. C'est une critique que l'on peut adresser à ce logiciel. En effet, il semble important que l'enfant puisse comprendre le sens de ses erreurs.



Français CM1 (PC).

L'élève peut évoluer à sa guise dans le programme, arrêter le travail en cours et changer de rubrique à tout moment. Enfin, chose importante, un bilan graphique prenant en compte le nombre d'exercices et de jours de travail lui permet une approche concrète de son évolution. Un bon logiciel d'entraînement (disquette Hatier pour *PC*, *Atari ST*).

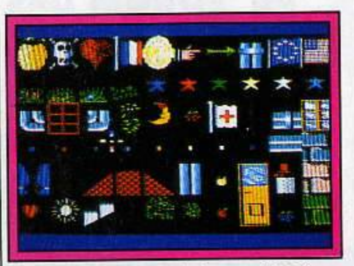
Matière — français
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — 15
Prix — B

Destination maths

Nous avions déjà eu l'occasion de parler de ce logiciel dans le *Tilt* n° 65, mais le *Destination Maths* nouvelle cuvée est arrivé. Il offre toujours, en toile de fond, une aventure galactique. Nous avons choisi de nous intéresser plus particulièrement au programme concernant les élèves de 6e/5e. Afin de ne pas vous sentir trop dépaysé, vous vous retrouverez, de nouveau, en l'An de Grâce 22251 au Centre galactique de Sirius.

En vous promenant dans les salles de l'Institut mathématique, vous rencontrez des savants un peu fous qui vous posent des questions concernant les divers domaines des maths.

Mais quelle ne fut pas notre surprise de constater que les thèmes étaient repris dans la version collège ! Aussi nous demandons-nous si ce logiciel prend bien en compte la réalité du programme de maths du collège ?



Mon ordinateur à dessin (CPC).



Destination maths (ST).

En effet, même si le scénario de base est intéressant et que les exercices proposés font autant appel à l'astuce qu'à la logique et à la connaissance, il n'en demeure pas moins que l'on se retrouve ici devant la répétition de thèmes même si le niveau de difficulté n'est pas tout à fait le même (certaines épreuves étant cependant très proches).

Il faut cependant reconnaître que le graphisme du programme a été encore plus soigné et qu'il fait toujours aussi bon évoluer dans ce logiciel qui conserve son côté vivant et animé en toute circonstance ! (Disquette Génération 5 pour *Atari ST*, *PC*, *Amstrad CPC*).

Matière — mathématiques
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — 13
Prix — n.c.

Mon ordinateur à dessins

Un logiciel de dessin destiné aux enfants dès cinq ans, on reconnaît bien là la patte de Carraz Editions toujours soucieux de mettre à la disposition de nos chers bambins un matériel de qualité. L'utilisateur peut choisir à sa guise, à partir de nombreuses vignettes prédessinées.

Toutes les informations sont données sous forme de symboles illustrés, aussi ce logiciel peut-il être utilisé par les enfants n'ayant pas encore acquis la lecture. Le programme dispose de deux pages de vignettes comprenant des formes géométriques variées, ainsi que des planches plus représentatives permettant de réaliser toutes sortes de dessins.



Calcul CM1 (PC).

Toute une palette de crayons de couleurs permet de dessiner en toute liberté sur l'écran et donc de ne pas utiliser forcément les sujets prédéfinis. C'est peut-être l'option la plus intéressante du programme, car l'enfant peut alors créer à partir de son imagination. La possibilité de sauvegarder et d'imprimer son document vient compléter le tout. S'il est vrai que ce logiciel peut constituer le premier utilitaire du plus jeune âge grâce à ses multiples fonctions, il manque néanmoins une dimension non négligeable qui est le rapport direct à la matière si importante pour les petits enfants (disquette Carraz Editions pour *Amstrad CPC*).

Matière — dessin
Contenu pédagogique — ★★★
Intérêt — 14
Prix — B

Calcul CM1

Ce programme de calcul s'adresse également aux élèves de primaire et plus exactement aux élèves de CM1. Construit sur le même mode que son « homologue » *Français CM1*, ce logiciel aborde le calcul, le calcul mental et la calculatrice. Ici encore, chacun des chapitres se subdivise en dix rubriques comprenant une série d'exercices divers et variés. Aucun cours magistral, mais un entraînement intensif sur toutes les formes d'opérations, les unités de mesure, l'apprentissage de la calculatrice et le calcul mental.

L'approche du calcul se fait de manière étendue et variée. les épreuves proposées permettent de tester la vitesse de réponse en calcul mental par des exercices chronométrés et je vous assure qu'il faut faire vite pour trouver la réponse. Sinon, tant pis, on vous donne le résultat. Mais d'autres exercices permettent de se rendre compte si l'enfant a bien compris les mécanismes opératoires en trouvant les bons opérateurs. L'originalité de ce logiciel réside cependant dans l'apprentissage de la calculatrice, outil faisant désormais partie intégrante de la panoplie de l'écolier. Seul reproche à ce programme, l'absence de résolution guidée et le manque d'explication de certains résultats. On peut cependant considérer ce logiciel comme un bon outil d'entraînement (disquette Hatier pour *Atari ST*, *PC*).

Matière — calcul
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — 15
Prix — B

Brigitte Soudakoff

Disk Antivir

Firme d'outre-Atlantique, Magtron propose une nouvelle génération de disquettes pour *PC* et compatibles. Disponibles en 3 pouces et demi (aux alentours de 150 F pour une boîte de 10) et bientôt en 5 pouce un quart, les disquettes Magtron offrent, bien que vierges, un détecteur de virus en mesure d'isoler la présence de quelques 22 virus de l'univers Ms-Dos. La désinfection se fait grâce à la mise au point d'un système de pré-formatage en usine. Garantie supplémentaire : le nombre de disquettes défaillantes est quasi inexistant puisque le pré-formatage correspond à une opération de test qualitatif supplémentaire. Concrètement, le détecteur de virus indique donc si une disquette est infectée, par quel virus, et donne son emplacement. Il ne reste plus qu'à le détruire, soit par le biais d'un éditeur de secteurs soit par un antivirus. Notez que Magtron en propose un à environ 150 F.

Mathieu Brisou



ÉLU ... MSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP	
+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN	
+BILLARD SIM.	
+ACTION SERVICE	
+BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET	
+GRYSOR	
+ARKANOID	
+WIZZBALL	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
E-MOTION	249F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
ULTIMA V	299F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BAD BLOOD	349F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	299F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DUNGEON MASTER	399F
ESCAPE FROM HELL	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EYE OF THE STORM	249F
FIRE KING	249F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
KLAX	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
P47	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES

POWERDROME	249F
SORCERIAN	449F
SKI OR DIE	249F
STARBLADE	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVEN)	299F
INDY 500	249F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F

A-10 TANK KILLER	399F
AFTERBURNER	299F
BARBARIAN 2	299F
BLOOD MONEY	249F
CHESS MASTER 2100	249F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
CORVETTE	299F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON "S LAIR	499F
DRAGON WARS	299F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
GHOSTBUSTERS 2	249F
GUNBOAT	299F
HARD DRIVIN'	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES (ARC)	199F
KHALAAN	299F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
LOAD RUNNER	199F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SHOGUN	299F
STARTRECK V	249F
TV SPORT FOOTBALL	299F
XENON 2	249F

AMIGA

OPERATION SPECIALE

OPERATION THUNDERBOLT
+ LES INCORRUPTIBLES
199 F

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS
+ COMPACT DISC
"LA MENACE"
199 F

EDITION SPECIALE

SHADOW OF THE BEAST
199 F

ACTION D'ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON + PLATOON	
+ CRAZY CARS + DALEY THOMPSON	
TRIAD 3	299F
+BLOOD MONEY +SPEEDBALL	
+ROCKET RANGER	
COMPILATION 1	259F
+SILKWORM +DOUBLE DRAGON	
+XENON +GEMINI WING	
MAGNUM 4	299F
+OPERATION WOLF	
+AFTER BURNER	
+DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2	
+BATMAN THE CAPED CRUSADER	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS	
+THUNDERBLADE+TIGER ROAD	
+LAST DUEL+BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	249F
+BIO CHALLENGE+R TYPE	
+VOYAGER+INTERNAT. KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA+ROBOCOP	
+RAMBO 3	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

COMBO RACER	249F
CRACKDOWN	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ANTHEADS DES. DATA DISC	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BEVERLY HILLS	199F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F

AUTRES NOUVEAUTES

DAN DARE 3	199F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
FEDERATION QUEST...	249F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GRAVITY	249F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
IMPOSSAMOLE	199F
JACK NICKLAUS GOLF	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
KLAX	199F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
LOST PATROL	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	249F
POWERBOAT	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
THE THIRD COURIER	249F
ULTIMATE GOLF	249F
ULTIMA V	299F
WORLD CUP SOCCER 90	199F
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
F29	249F
INFESTATION	249F
NINJA WARRIORS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
TENNIS CUP	249F

BOMBER	299F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HOT ROD	249F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUMPING JACK SON	229F
KICK OFF	269F
KID GLOVES	249F
KHALAAN	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SONIC BOOM	249F
SUPER CARS	199F
TOWER OF BABEL	279F
TV SPORT BASKETBALL	249F
WAR HEAD	249F
X-OUT	249F



DES HITS FABULEUX

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE
199 F
OPERATION THUNDERBOLT
+ LES INCORRUPTIBLES

TRIAD 3
299 F
+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

COMPILATION 1
249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

MAGNUM 4
249 F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BATMAN CAPED CRUSADER

LES GEN' D'OR
249 F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS
299 F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD + LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS
249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

COLLECT. PLATINUM 2
249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3
299 F
+ CYBERNOID 2
+ ARCHIPELAGOS
+ QUADRALIEN
+ BATTLESHIP

ACTION D'ENFER
249 F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOOM
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY TURBO	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	109F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
ITALY 90	199F
IVANHOE	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
INT. SOCCER CHALL.	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	**249F**
BEVERLY HILLS	**199F**
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	**249F**
BUBBLE +	**229F**
CASTLE MASTER	**249F**
CONQUEROR	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	**199F**
DANDARE 3	**199F**
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
DYTER 07	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	**199F**
FEDERATION QUEST	**249F**
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAVITY	**249F**
HAMMERFIST	**249F**
HARRICANA	**249F**
HEROES QUEST	**349F**
IMPERIUM	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KLAX	**199F**
LOST PATROL	**249F**
PINBALLS SIMULATOR	275F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	**249F**
STRYX	199F
THE THIRD COURIER	249F
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	**249F**
WORLD CUP SOCCER 90	**199F**

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES VOYAGEURS DU TEMPS
+ COMPACT DISC
"LA MENACE"
199 F

HIT PARADE

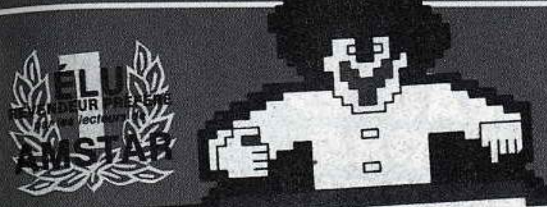
BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE-	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
PINBALL MAGIC	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

BATMAN (LE FILM)	199F
BOMBER	299F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FULL METAL PLANET	249F
GAZZA	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GREAT COURTS (PRO TENNIS COURT)	249F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INDIANA JONES (ARC.)	199F
INFESTATION	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KID GLOVES	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
LOAD RUNNER	199F
NEVERMIND	199F
P47	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN..)	295F
SEUCK	299F
SHERMAN M4	249F
SHINOBI	199F
SONIC BOOM	249F
SPACE ACE	449F
STARFLIGHT	249F
SUPER WONDERBOY	199F
TARGHAN	245F
THE STRIDER	199F
TOWER OF BABEL	279F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
VIGILANTE	149F
X-OUT	199F

3615 MICROMANIA
DES JEUX D'ENFER

NOUVEAU

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

Venez découvrir le nouveau rayon Consoles au Forum des Halles

SEGA MEGADRIVE 1 890 F
+ SPACE HARRIER 2

AFTER BURNER	**395F**	SORCERIAN	395F
AIR DRIVER	395F	SPACE HARRIER 2	345F
CURSE	395F	SUPER BASKET BALL	395F
FORGOTTEN WORLDS	**395F**	**SUPER HANG ON**	**395F**
GHOULS & GHOSTS	**395F**	**SUPER SHINOBI**	**395F**
GOLDEN AXE	**395F**	TATSIJIN	395F
NEW ZEALAND STORY	395F	THUNDERFORCE 2	395F
RAMBO 3	395F	ZOOM	345F
SOKOBAN	395F		

Titres à venir
AFTERBURNER 2, POWERDRIFT, ALTERED BEAST, CRACK DOWN, GHOST BUSTERS, SUPER MONACO GP, DJ KID

NEC PC ENGINE 1 490 F

ATOMIC ROBOT	495F	**NEW ZEALAND STORY**	**495F**
BARI BARI MOTOCYCLE	495F	**NINJA WARRIORS**	**495F**
BASKET BALL	495F	P 47	495F
BLODIA	395F	PARANOIA	495F
BLOODY WOLF	495F	PC KID	495F
CHASE HQ	**495F**	**R TYPE**	**495F**
CITY HUNTER	495F	**R TYPE 2**	**445F**
CYBER CORE	495F	SHINOBI	495F
DUNGEON EXPLORER	**495F**	SON SON 2	495F
F 1 FIGHTER PILOT	495F	SPACE HARRIER	445F
F1 TRIPLE BATTLE	495F	SPACE INVADER	495F
GALAGA 88	295F	**TIGER HELI**	**495F**
GOLF BOY	**495F**	**TIGER ROAD**	**495F**
GUN HEAD	495F	**VIGILANTE**	**395F**
HEAVY UNIT	495F	VOLLEY BALL	495F
KNIGHT RIDER	495F	VOLFIEV	495F
KUNG FU	295F	WONDERBOY IN MONSTER	495F
MOTO ROADER	345F	WORLD COURT TENNIS	445F
MR HELI	**495F**		

GAMEBOY NINTENDO 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ 1 cable de liaison)	**790F**	**CONSOLE GAMEBOY** (+ le jeu TETRIS et 1 cable de liaison)	**990F**
TETRIS	**295F**	MICKEY MOUSE	295F
SUPER MARIO LAND	**295F**	NAVY BLUE	295F
TENNIS	**295F**	NEMESIS	295F
PINBALL PARTY	**295F**	PUZZLE BOY	295F
ALLEY WAY	295F	SHANGAI	295F
BASEBALL	295F	SOLAR STRIKER	295F
ASMIK WORLD	295F	VAMPIRE KILLER	295F
MASTER KARATEKA	295F		

SEGA 8 BITS 749 F

CONSOLE SEGA	**749F**
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	**1049F**
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	**359F**
PISTOLET SEGA	**269F**
CONTROL STICK SEGA	**139F**
RAPID FIRE SEGA	**109F**
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**309F**

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	**295F**
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	285F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	**295F**
GOLDEN AXE	**325F**
SCRAMBLE SPIRITS	**295F**
SPELL CASTER	325F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y'S	395F

AFTER BURNER	325F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	285F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	285F
FANTASY ZONE 2	295F
GALAXY FORCE	325F
GOLVELLIUS	325F
GREAT BASKETBALL	285F
KENSEIDEN	295F
LORD OF THE SWORLD	325F
MONOPOLY	295F
OUT RUN	325F
OUT RUN 3D	315F
PHANTASY STAR	395F
RAMBO 3	325F
RAMPAGE	295F
ROCKY	295F
SHOOTING GAME	285F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WANTED	285F
WONDERBOY	285F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLD SOCCER	285F
ZAXXON 3D	315F
ZILLION 2	285F

PRIX EXCEPTIONNEL

99 F

ENDURO RACER	99F
FANTASY ZONE I	99F
GLOBAL DEFENSE	99F
NINJA	99F
RESCUE MISSION	99F
SECRET COMMAND	99F
SUPER TENNIS	99F
TEDDY BOY	99F
TRANSBOT	99F
WORLD GRAND PRIX	99F

ATARI LYNX 1 790 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	1790F	BLUE LIGHTENING	195F
		CALIFORNIA GAMES	195F
		CHIP CHALLENGE	195F
		ELECTRO COP	195F
		GATES OF ZENDACON	195F

D'autres titres à venir : Hard Drivin...

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	**F**

NOM ....

ADRESSE ....

....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

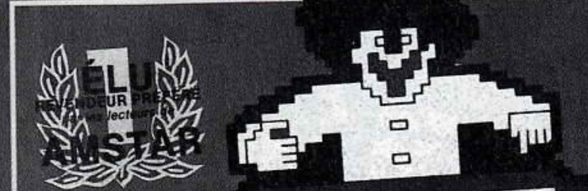
Date d'expiration — / —   Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER !

DES COMPILATIONS GEANTES

LES FANATIQUES
ND / 249 F NOUVEAU
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

12 JEUX FANSTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

NOUVEAU

DRIVERS
149 / 199 F
+ CHICAGO 90
+ HIGHWAY PATROL
+ QUAD
+ GRAND PRIX 500

OFFRE SPECIALE
99/149 F
OPERATION THUNDERBOLT
+ LES INCORRUPTIBLES

LA COLLECTION
175 / 245 F
LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR
+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

COMPILATION 1
99 / 149 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
99 / 149 F

NOUVEAU

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199 F
+ Forgotten Worlds
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179 F
+ Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149/199 F
110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+Footballer Of The Year
+Gary Linker Super Star Soccer
+Gary Lineker Super Skills
+Roy of the Rovers

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+Roadblasters
+Tiger Road
+1943
+Impossible Mission 2
+Spy Hunter + Blackbeard
+Coloseum

BEST DE US GOLD 149/199F
+Out Run
+Gauntlet 2
+California Games +720°

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator
+Karnov
+Crazy Cars
+Combat School
+Gryzor
+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

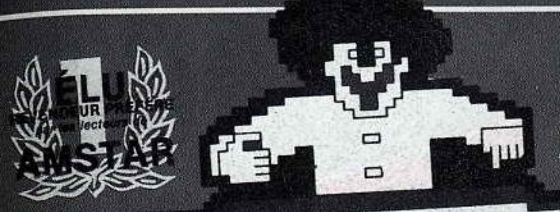
GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

ARCADE ACTION 115/185F
+Barbarian
+Renegade
+Super Sprint+ Rampage
+International Karaté 2

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+Street Fighter
+Bionic Commando
+Side Arms
+Gunsmoke
+Désolator
+Shackled

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+Target Renegade
+Arkanoid 1
+Arkanoid 2
+Bubble Bobble
+Flying Shark+Slapfight

AMSTRAD 464-6128



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
CRACKDOWN	109/149F
E-MOTION	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HEAVY METAL	99/149F
HOSTAGES	169/229F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA SPIRITS	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
BUBBLE +	**149/199F**
CASTLE MASTER	**99/149F**
CYBERBALL	**99/149F**
DAN DARE 3	**99/149F**
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM THE PLAN.	**99/149F**
HAMMERFIST	**99/149F**
KLAX	**99/149F**
PIPEMANIA	139/179F
PLAYER MANAGER	**139/179F**
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
THE CYCLES	99/169F
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	**99/149F**
X-OUT	**99/149F**

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
HARRICANA	149/199F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
PINBALL MAGIC	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

ALPHA KHOR	ND/199F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON SPIRIT	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES A VENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
P47	129/179F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SONIC BOOM	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F

NOUVEAU — LE MICROCLUB

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N° 1	Arkanoid 1	+ Arkanoid 2
N° 2	Gauntlet 1	+ Gauntlet 2
N° 3	Out Run	+ Road Blaster
N° 4	Enduro Racer	+ Super Hang On
N° 5	International Karaté +	+ Yie Ar Kung Fu
N° 6	Grysor	+ Green Beret
N° 7	California Games	+ Winter Games
N° 8	Street Fighter	+ Tiger Road
N° 9	Platoon	+ Predator
N° 10	Crazy Cars	+ Supersprint
N° 11	Bubble Bobbie	+ Flying Shark
N° 12	Ace of Aces	+ Infiltrator
N° 13	Renegade	+ Target Renegade
N° 14	Top Gun	+ Slap Fight
N° 15	Rolling Thunder	+ Rygar
N° 16	Daley Thompson	+ Super Test
N° 17	Matchday 2 (foot)	+ Basket Master
N° 18	Wonderboy	+ Wizzball
N° 19	Quartet	+ Rampage
N° 20	Hypersports	+ Track'n Field

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

ACCESSOIRES

SUPER PROMOTION MANETTE SPEEDKING 99 F

DEMENT ! SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLF 109 F (plus une montre digitale GRATUITE)

Manette SPEED KING	99 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY TURBO	99 F
QUICKJOY 3 SUPERCHARER	109 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F

CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... Code postal ....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)

☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)

☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE



Shadow Dancer ▲

▲ Sar ▼

▲ Klax ▲

Shadow Dancer ▼

Klax

ATARI GAMES

Les salles d'arcade sont depuis toujours le lieu de prédilection des jeux d'action pure et dure. On ne vient pas là pour réfléchir, mais plutôt pour se défouler en tirant sur tout ce qui bouge ou en fonçant sur les routes au volant d'un bolide. Mais depuis le succès de *Tetris* les éditeurs ont découvert que les jeux d'action/réflexion pouvaient également remporter un certain succès. Atari Games est bien placé pour mesurer l'impact de ce type de programme, puisqu'il a réalisé la version arcade de *Tetris*. Les concepteurs d'Atari ont bien assimilé le principe de ce type de jeu, car ils sont parvenus à créer un programme aussi passionnant et accrocheur. Le principe du jeu est très simple : des briques de couleurs défilent sur un tapis roulant et vous devez les disposer en cinq rangées, de manière à constituer des figures de la même couleur. Ces figures, qui comportent de trois à cinq briques, peuvent être horizontales, verticales, ou en diagonale. Comme dans *Tetris*, les briques disparaissent une fois que la figure a été formée et vous perdez lorsque le récipient est plein. Vous pouvez accélérer le défilement du tapis roulant, mais il est également possible de retarder l'arrivée d'une pièce. Comme pour la version arcade de *Tetris*, on peut jouer à deux. Mais ce qui est appréciable, c'est que le jeu est en plein écran lorsque vous êtes seul et que l'écran se partage en deux dès qu'un autre joueur intervient. *Klax* est un véritable chef-d'œuvre, qu'il ne faut surtout pas manquer. Il faut impérativement aller en faire quelques parties, mais attention c'est un jeu dangereux qui fera de sérieux ravages dans votre argent de poche. Que ceux qui n'ont pas l'âge de pénétrer dans les salles d'arcade se rassurent, une conversion micro sort en avril sur *Atari ST*. Reportez-vous à la rubrique Hit pour en savoir plus sur ce programme qui est déjà un must sur les bornes d'arcade.



A vos shuriken, le ninja est de retour !

Si Klax démontre que l'on peut réfléchir dans une salle d'arcade, les inconditionnels de la castagne se défouleront grâce à Sar*, ou à* Shadow Dancer*, un remake de* Shinobi.

Shadow Dancer

DATSU

L'esprit de *Shinobi* souffle de nouveau sur les salles d'arcade, avec ce programme qui a été réalisé par la même équipe. Le ninja reprend le combat pour en finir avec d'autres gangs qui font régner la terreur sur la ville. Il fait des ravages dans les rangs ennemis avec ses shuriken mais, cette fois, il est accompagné d'un chien blanc. Celui-ci saute parfois à la gorge des adversaires, ce qui lui permet de s'en approcher pour les massacrer. Le premier niveau se déroule dans un aéroport où un gang s'est emparé d'un avion de ligne. Vous traversez le hall en affrontant des voyous armés de couteaux, tandis que d'autres tentent de vous abattre à coup de fusil. Comme dans *Shinobi* l'action se déroule sur deux niveaux et vous passez de l'un à l'autre d'un seul bond. Une fois que vous avez traversé le hall, le combat se poursuit sur la piste d'atterrissage, en grimpant sur des piles de caisses, sur lesquelles des ennemis sont postés. Les affrontements deviennent de plus en plus rudes et il vous faudra avoir recours à la magie ninja pour vous tirer d'affaire dans les passages les plus délicats. L'épisode se termine dans le sas de l'appareil, où vous attend le chef de la bande. Vous devrez l'atteindre à de nombreuses reprises pour l'abattre, en évitant les boules de feu qu'il vous lance. Une fois ce redoutable adversaire éliminé, vous passez à un tableau de bonus dans lequel vous devez repousser les attaques des ninja à l'aide de vos shuriken. Comme dans *Shinobi*, cette scène est représentée en 3D, mais cette fois les ninja sont perchés sur un building. Ils descendent vers vous en sautant d'un étage à l'autre et vous devez les tuer avant qu'ils ne touchent le sol. Ensuite, vous repartez au combat contre une autre bande, encore plus redoutable que la précédente, et les ninja vous poseront bien des problèmes tant ils sont rapides. *Shadow Dancer* est un beat-them-up très prenant, mais il faut bien reconnaître qu'à quelques détails près, il s'agit d'une copie conforme du programme précédent. Le chien qui vous accompagne est la seule véritable innovation, le reste n'est que changements de décors et de look des personnages. En effet, la construction du jeu est totalement similaire à celle de *Shinobi* : plusieurs secteurs avec le chef de la bande qui vous attend à la fin, tableaux de bonus en 3D, shuriken et magie ninja, etc. On aurait souhaité plus d'imagination de la part des programmeurs. Mais la recette est efficace et les inconditionnels apprécieront.

Sar

SNK

Armé d'un fusil laser, vous pénétrez dans une base spatiale infestée d'extraterrestres. Les aliens, tous plus monstrueux les uns que les autres, ne vous laissent pas un instant de répit, tout au long des couloirs de la station, et chaque sas est défendu avec acharnement par de redoutables gardiens. Des robots agressifs, ainsi que les dispositifs de défense de la station, sont de leur côté et il faudra gagner le moindre pouce de terrain. Au cours de votre progression, vous récupérerez des armes supplémentaires qui augmenteront sensiblement votre puissance de feu. Elles seront nécessaires face à des aliens particulièrement rapides qui tenteront de vous éjecter dans l'espace. Ce shoot-them-up à scrolling vertical peut se jouer seul ou à deux. C'est un programme très prenant, qui offre une parfaite jouabilité. Le mode de contrôle est le même que celui de *CAL 50* (présenté dans le numéro précédent). Il s'agit d'un joystick tournant sur lui-même, qui vous permet de vous déplacer tout en tirant dans la direction de votre choix. Ce nouveau système est particulièrement performant et son usage devrait se généraliser rapidement car il apporte une nouvelle dimension aux jeux de type *Commando* et on ne peut que souhaiter qu'un tel joystick fasse son apparition sur nos micros. Efficace.

Alain Huyghues-Lacour

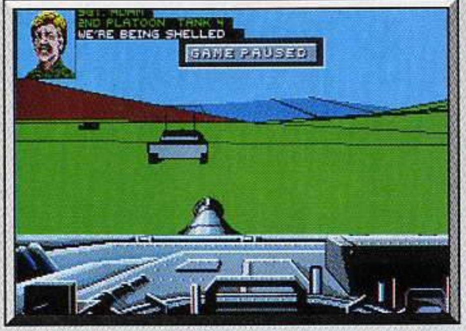
M1 Abrams Tank Simulation

PC CGA EGA

Concurrent direct de M1 Tank Platoon, *ce simulateur va peut-être trop loin. Si le contrôle simultané de vingt blindés est quelque peu ardu, la stratégie sur carte est d'une précision exemplaire. Un logiciel de haut niveau auquel il ne manque que le VGA.*

Mirror Soft / Spectrum Holobyte

Ils sont désormais trois à se disputer la palme du meilleur combat de blindés, *M1 Tank Platoon*, *Sherman M4* et le tout nouveau *M1 Abrams Tank Simulation* qui nous arrive sur *PC EGA*. Nous avons déjà largement comparé les deux premiers titres cités (voir *Tilt* n° 71 et n° 75, rubrique Hit). Ce test relance le challenge...



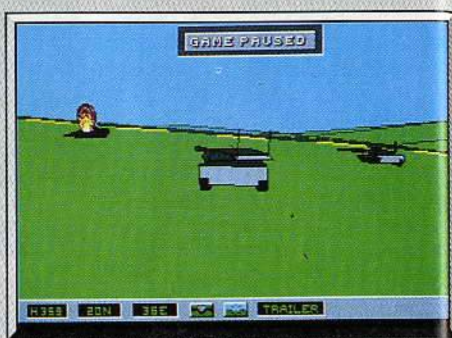
Les faits et gestes de l'ennemi.

M1 ATS utilise une trame ludique en tout point semblable à celle de ses confrères. Même mise en place graphique, même stratégie sur carte, même pilotage multichar, il est donc inutile de trop détailler le soft. Pour les non-initiés, tout de même, voici l'essentiel de la lutte. Plusieurs unités de blindés apparaissent sur la carte. Le joueur peut soit indiquer ses ordres en traçant une trajectoire pour chaque tank sur cette carte, soit agir en mode arcade dans un combat 3D. Il passera alors de tank en tank et modifiera sans cesse les caps, les ordres de tir, la vitesse de chaque engin. Passons maintenant au test précis de chacune des composantes du jeu.

Prise en main. *M1 ATS* profite d'une notice détaillée en français. Outre une carte, qui résume les nombreuses touches clavier et qu'il faut apprendre à manier, l'explication des stratégies passe par de nombreuses descriptions suivies de missions. Une technique sera explicitée sur plusieurs pages, puis résumée en quelques lignes. C'est très pratique... Le soft propose aussi un choix varié de missions. Parmi les quinze scénarios disponibles (qui varient, en outre, selon trois niveaux de jeu), cinq sont « d'entraînement ». Face à ses confrères, *M1 ATS* est pourtant plus difficile à maîtriser. La progression de la difficulté est trop brutale et, dès la deuxième mission, le novice en prend « plein les dents ». Dommage!

Graphisme et vues multiples. Il manque à *M1 ATS* le mode VGA disponible pour *M1 Tank Platoon*. Face à *Sherman M4*, disponible sur 16 bits, ce simulateur ne peut pas faire aussi bien sur *PC*, c'est évident. Pourtant, si l'on compare la richesse des vues de ces trois titres, c'est le dernier-né qui gagne. *M1 ATS* offre autant de vues que le clavier du *PC* compte de touches de fonction. Ces vues sont, de plus, toutes servies par des zooms puissants et des angles de vision que l'on modèle comme bon nous semble. C'est un des points forts du programme. Le zoom carte, par exemple, grossit le terrain de jeu de façon spectaculaire, jusqu'à offrir finalement une vue 3D aérienne magnifique de précision. Autre exemple, le mode Dome permet, pour les deux premiers niveaux de jeu, de visionner n'importe quelle parcelle de terrain, comme si l'un de vos tanks s'y trouvait. Idéal pour repérer l'ennemi!

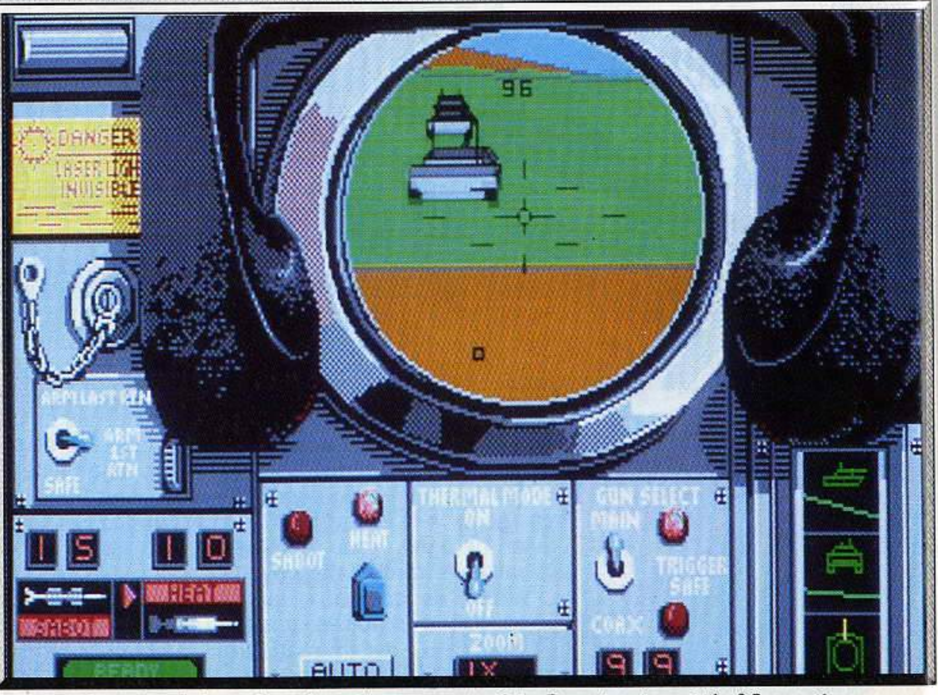
Le pilotage. *Sherman M4* misait avant tout sur la richesse de son paysage. Le défilement des arbres suffisait à rendre réaliste la progression du blindé. Pour *M1 Tank Platoon*, le joueur admirait surtout le relief du terrain. Ici, on retrouve le plaisir du relief, mais avec un « plus » certain : le tank va en effet souffrir en côte et seul le passage en « petite vitesse » vous permettra de ne pas stopper. La progression du char, ses réticences devant les collines trop fortes, le risque réel de « culbuter » obligent le pilote à plus de concentration. L'écran de pilotage est de



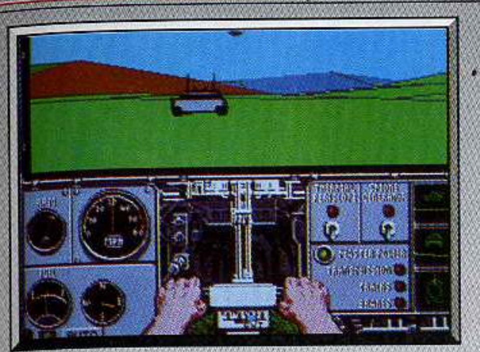
Vues extérieures, VGA absent, dommage!

ce fait plus valorisé que celui de *M1 Tank Platoon*. Le pilote y contrôle neuf puissances moteur et une boîte de vitesses avec neutre, vitesse rapide, vitesse lente et marche arrière.

M1 ATS est de même plus performant en ce qui concerne le pilotage des blindés en vue extérieure. Pour chaque disposition graphique (mode Suivi, Vue avant, Vue trois quarts, etc...), le pavé numérique du *PC* permet d'agir sur la tourelle, de rehausser le canon, de tirer, de modifier le cap et la vitesse. La mémorisation de toutes ces touches est certes complexe mais quel plaisir de voir son char agir en 3D! Il faut à ce titre mentionner un petit dé-



Un poste de tir, les réglages de visée et de zoom sont précis. Devant, votre unité n° 2 en action.



Un soft maniable et souple sur AT.

faut qui tient justement à la richesse du pilotage. Sur un *PC AT*, lorsque de nombreux sprites sont à l'écran, la réponse à vos actions clavier est parfois lente. C'est un handicap certain lorsque l'on est un novice du combat. Plus tard, on se fait à ce défaut ! Stratégie. Les concepteurs d'*M1 ATS* ont tout mis en œuvre pour détrôner leur concurrent direct, le génial *M1 Tank Platoon*. Contre quatre chars pour ce dernier, ils vous proposent ici de piloter jusqu'à vingt blindés, sans compter la gestion de l'artillerie, des unités aériennes de reconnaissance... C'est du délire et l'on se demande parfois si l'on ne préférait pas les quatre blindés de Microprose ! Je vous as-



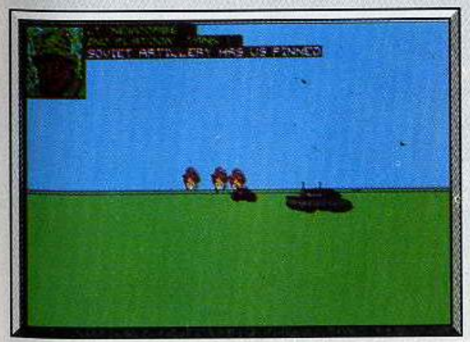
Tracé d'une trajectoire sur la carte.

sure que, pour les missions complexes, il faut être une machine pour ne pas y perdre son latin... Seule issue, l'emploi de la stratégie sur carte, stratégie bien plus détaillée que celle de *Sherman M4* ou *M1 Tank Platoon*. Pour les missions avancées, vous passerez sans doute plus de temps à tracer les trajectoires, à détacher un blindé d'une unité pour l'envoyer au front, etc... Ce tableau « carte » ouvre de très nombreux menus action que l'on contrôle au clavier. Ce travail est vraiment très complexe et il brise quelque peu l'ambiance arcade.

M1 ATS fait fort, trop peut-être ! En fait, seul devant son micro, le commandant va sans cesse user de la pause pour maîtriser l'action. Il aurait été bon de ralentir le jeu, la progression ennemie, pour que le novice ait le temps de bien disposer ses unités. Vous ne serez finalement pas trop de deux pour agir ! Signalons enfin un atout de taille : *M1 ATS* vous invite à relier deux *PC* par modem ou câble pour des parties deux joueurs temps réel. Voici un bon moyen pour rééquilibrer la difficulté.

Conclusion. *M1 ATS* surpasse très largement *Sherman M4* en ce qui concerne sa statégie et la richesse de son pilotage ou de ses vues extérieures. Graphiquement, *Sherman* reste bien sûr supérieur (16 bits oblige). Face à *M1 Tank Platoon*, le combat est plus subtil. Côté arcade, le titre de Microprose profite largement du mode VGA. si *M1 ATS* le surpasse en stratégie, l'extrême difficulté des missions à vingt tanks me laisse sceptique. Une telle surcharge de blindés était-elle vraiment utile ? En définitive, *M1 ATS* vous séduira si vous êtes un amateur éclairé de stratégie, si vous ne possédez qu'une configuration EGA et si vous pouvez, à l'occasion, vous faire aider d'un copilote pour vos prochaines offensives ! Olivier Hautefeuille

En pilotage automatique, on observe...



Type	*stratégie/action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Avis

Les simulations de tanks sont très à la mode ces temps-ci, mais *M1 A.T.S.* présente l'originalité de se rapprocher nettement des wargames, avec une gestion des mouvements de blindés assez complexe. Côté réalisation, c'est pas mal mais on a déjà vu beaucoup mieux. Un bon choix pour les amateurs de wargames à la recherche de nouveauté. Alain Huyghues-Lacour

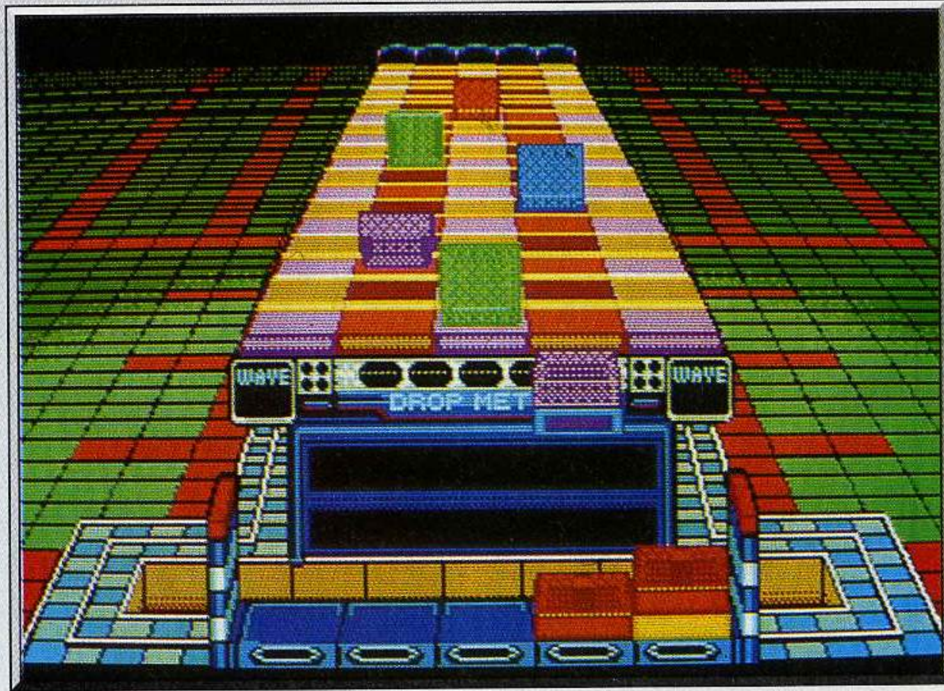
Klax

ATARI ST

On l'annonçait comme le successeur potentiel de Tetris : il s'avère à la hauteur de son prédécesseur grâce à un heureux mariage entre la stratégie et l'action.

Domark. Conception : Atari Games.

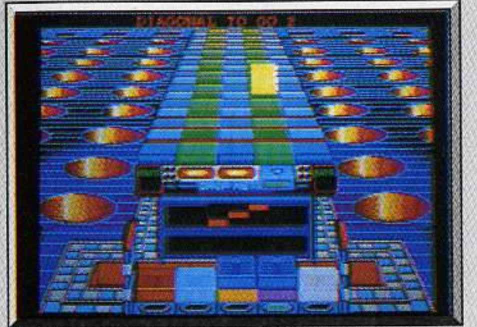
Ceux qui fréquentent régulièrement les salles d'arcade connaissent déjà ce jeu d'action/réflexion d'Atari Games (voir rubrique Arcades). Les concepteurs de *Klax* se sont visiblement inspirés de *Tetris* en y ajoutant, toutefois, quelques touches qui donnent au jeu une note personnelle. Le but est excessivement simple... en apparence ! Des tuiles, de différentes couleurs, s'acheminent vers l'extrémité d'un tapis au bout duquel se trouve une plaque à bascule que l'on nommera flipper. A l'aide du flipper, le joueur doit récupérer *toutes* les tuiles afin de les placer dans un réceptable d'une capacité de 25 tuiles au maximum. Votre objectif : former des klaxs ! C'est le nom donné aux assemblages (verticaux, horizontaux ou diagonaux) de tuiles d'une même couleur. A l'instar des lignes de *Tetris*, ces



Klax possède les qualités d'un excellent jeu de stratégie et le punch d'un bon jeu d'action.



klaxs, composés d'au moins trois tuiles disparaissent dès leur formation. Trois tuiles ratées par votre flipper ou un empilage de 25 tuiles dans le réceptable et c'est l'échec. Dans ce cas, le programme vous ramène au début du niveau. Voilà le genre de petit « plus » que les joueurs apprécient dans un jeu. Autre point à souligner, vous pouvez empiler jusqu'à cinq tuiles sur votre flipper. En outre, on peut, toujours à l'aide du flipper, renvoyer des tuiles sur le tapis (attention : elles reviennent vite !) Bril-



Seules les diagonales sont valides.

lant ! Ces possibilités de « stockage » ou de rejets temporaires laissent au joueur une certaine marge de manœuvre. Par exemple, il peut attendre *la* couleur qui débloque son jeu ou encore placer les tuiles dans l'ordre qu'il désire (et non dans l'ordre d'arrivée des tuiles).

Jeu de stratégie/réflexion développé au départ pour les salles d'arcade, *Klax* bénéficie d'une finition comparable à celle d'un jeu d'action. Cela n'était pas le cas de *Tetris* où le passage au niveau supérieur se faisait selon le nombre de lignes formées, sans plus. Dans *Klax*, les 99 niveaux, de difficulté croissante, proposent des objectifs variés. Par exemple, vous devez former trois klaxs au premier niveau, trois klaxs également au niveau trois (mais seuls les diagonaux sont valides) ou dépasser le quota de quarante tuiles au niveau cinq. De plus, la cadence d'apparition des tuiles s'intensifie au fil des parties ! Au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu, les challenges proposés deviennent de véritables casse-têtes ! L'élaboration d'une stratégie est indispensable pour atteindre certains objectifs comme, par exemple, réussir treize klaks diagonaux ! Heureusement, le programme vous insuffle quelques bouffées d'oxygène en envoyant, de temps en temps, des tuiles brillantes et multicolores, sortes de jokers. Pour les joueurs confirmés, le programme prévoit des passages directs vers de niveaux plus élevées.

On peut jouer en solitaire ou à deux (simultanément) et *Klax* est gérable au clavier ou au joystick. Ses défauts principaux sur la version *ST* concernent les effets de perspective imparfaits et la couleur des tuiles qui est parfois trompeuse. Par exemple, les tuiles vertes se confondent avec le tapis et on distingue relativement mal le jaune de l'orange. Cela dit, *Klax* est un jeu amusant, passionnant. C'est



Un décor écologique.

simple, on se lance dans une partie et on ne décroche plus. Voilà un jeu que l'on peut recommander à tous, pour le plaisir qu'il procure et pour sa longue durée de vie. Dany Boolauck

Type	*stratégie/réflexion*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Red Alert

CD ROM NEC

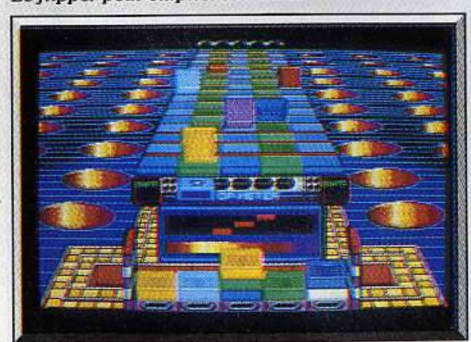
Finesse des graphismes, souplesse des commandes, qualité musicale rendent ce jeu d'action guerrière digne d'une salle d'arcade. Accrochez-vous à vos pistolets, grenades et autres lance-flammes !

Laser soft

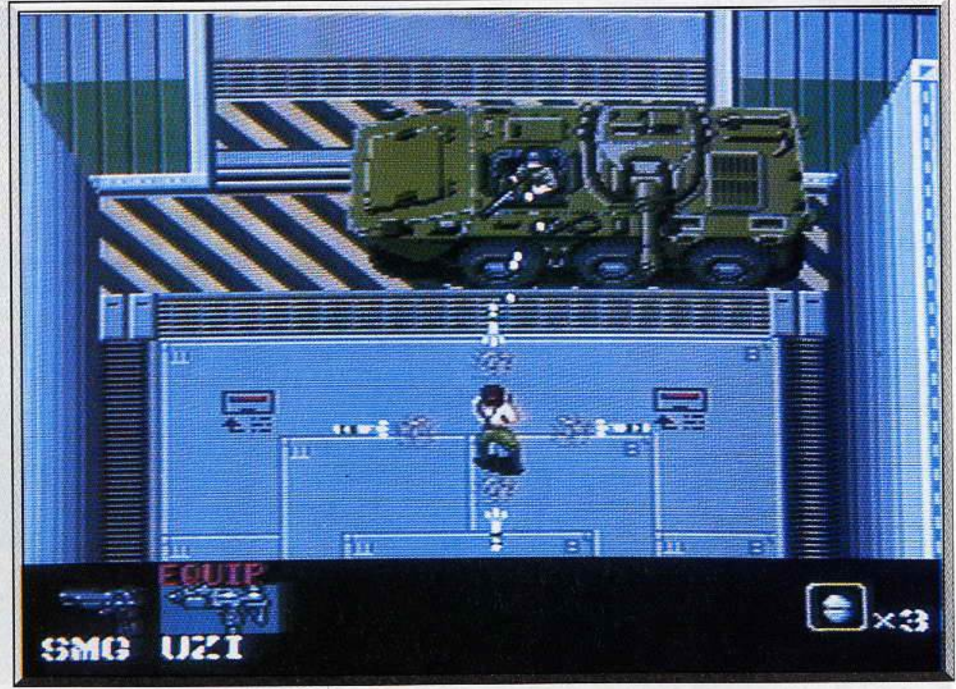
Ce programme s'ouvre sur une superbe présentation, avec des séquences animées accompagnées d'un commentaire, en voix digitalisées. Mais si vous ne comprenez pas le japonais, vous risquez de rater certaines subtilités du scénario... Ne vous inquiétez pas cependant, cela n'a guère d'importance, d'au-



Le flipper peut empiler les tuiles.



Evitez d'être submergé !



Un commando génial sur CD ROM.



Faites sauter le hangar.

tant plus que les images parlent d'elles-même. Vous êtes un survivant de la guerre du Viêt-nam que la CIA envoit à travers le monde pour libérer ses compagnons de combat et détruire les installations militaires de quelques tyrans.

Chacune des six missions que vous devez exécuter se compose d'au moins trois longs secteurs et les tâches ne sont jamais les mêmes. Cela dit, *Red alert* est un jeu du type *Commando*, dans lequel l'essentiel de l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge… et ça bouge beaucoup ! Vous ne risquez pas d'être à court de cibles, car vous affrontez des armées entières. Mais si le principe du jeu est classique, les programmeurs de *Red alert* en utilisent à fond les possibilités. Certaines scènes renouvellent ce genre, pourtant assez limité, comme la séquence de l'aérodrome dans laquelle vous tentez de rattraper un avion à la course en affrontant les side-cars et les jeeps ennemis (d'un réalisme sans faille, tout cela. NDSR). Lors de la première mission, vous disposez d'un simple pistolet, mais, à chaque nouvelle mission, vous pouvez utiliser de nouvelles armes bien plus efficaces. Une façon originale de constituer différents niveaux de difficulté. En effet, une fois que vous aurez terminé le jeu, il vous est toujours possible de recommencer en n'utilisant que l'arme la moins efficace, mais il faudra vraiment s'accrocher pour progresser. Indépendamment de ces armes de base, vous obtenez des équipements supplémentaires, comme des grenades ou un lance-flammes, en abattant certains ennemis.



Votre ami a été pris en otage.

Red alert est un excellent jeu d'action, qui fera le bonheur de tous les fans d'arcade. Le graphisme est d'une grande finesse et les commandes offrent une souplesse exemplaire. Des décors aussi superbes que variés contribuent également pour beaucoup au plaisir du jeu. L'animation est très rapide et on se laisse totalement emporter par l'action de ce programme épuisant, dans lequel il faut constamment rester en mouvement pour survivre. De plus, la bande sonore fait honneur au CD ROM, avec un excellent thème musical qui soutient bien l'action. Autre avantage de ce support : le CD ROM mémorise automatiquement la dernière mission effectuée, ce qui vous évite de tout reprendre dès le début lors des parties ultérieures. Cela est d'autant plus appréciable qu'il serait pratiquement impossible de terminer ce jeu dans la continuité, en raison de sa richesse et du stress qu'il occasionne. *Red alert* est un grand *Commando*, tout à fait digne d'une salle d'arcade. Cela démontre la qualité que l'on peut obtenir sur CD ROM, dommage que ce superbe appareil ne soit pas à la portée de toute les bourses. Alain Huyghues-Lacour



Vous devez vous enfuir en avion.



Pas un instant de répit.



Vos ennemis sont rapides.



Libérez les prisonniers.



Combat dans la neige.

Type	*action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*E*

Avis

Si l'on compte sans le prix assez exorbitant du *CD ROM*, *Red Alert* est sans doute le plus beau jeu de type *Commando*. La précision des tirs permet de tirer juste plutôt que de faire simplement « boum boum ». Coup de chapeau pour les graphismes. Sinon, les synthèses vocales japonaises sont craquantes ! Olivier Hautefeuille



Escape From the Planet of the Robot Monsters

ATARI ST

Robots rétro et touches d'érotisme dans un univers métallique, Escape From the Planet of the Robot Monsters *est une parodie des romans et des films de science-fiction des années cinquante. On passe de bons moments et on rit beaucoup. Sérieux s'abstenir !*

Tengen

Vous connaissez un autre jeu qui ait un titre aussi long que celui-ci ? Vous avez intérêt à bien prendre votre respiration avant de tenter de le prononcer d'une seule traite, mais c'est quand même moins difficile à dire que « les chaussettes de l'archiduchesse... ». Mais revenons à nos robots : *Escape* etc... est la conversion d'un jeu d'arcade d'Atari Games, qui reprend tous les ingrédients des livres et des films de science-fiction des années cinquante.

Les nostalgiques de l'âge d'or retrouveront avec plaisir les robots rétro, les rayons laser, les machines infernales et bien sûr, les femmes en petite tenue, histoire d'apporter une légère touche d'érotisme dans cet univers métallique.

Les Reptillions se sont emparés d'une colonie spatiale, réduisant les Humains en escalvage afin de leur faire construire une armée de robots, avec laquelle ils comptent envahir la Terre. Seul ou à deux, vous devez traverser les nombreux secteurs de cette planète artificielle, afin de libérer les prisonniers et de détruire les infâmes aliens. Dès que vous mettez le pied sur la première plate-forme, les robots se jettent sur vous. Il faut réagir vite et leur griller les circuits de quelques coups de laser bien ajustés. Lorsqu'un ennemi est abattu, un diamant apparaît et, si vous le prenez, il augmentera la puissance de votre pistolet. Un escalator mène à l'étage supérieur, mais pour le mettre en marche vous devez activer un énorme interrupteur, qui se trouve quelque part à cet étage. Lorsque vous touchez un prisonnier, il est automatiquement téléporté à bord de votre navette de sauvetage (méthode *Star Treck*). Toutefois, vous obtenez des points supplémentaires en détruisant l'installation sur laquelle il travaille. Mais il faut éviter différents pièges, comme des dalles électrifiées, ou des pointes qui sortent du mur. En revanche, ne vous inquiétez pas si vous tombez de la plate-forme. Votre personnage s'agrippe au rebord, tandis que ses jambes battent dans le vide, avant de remonter.

Chaque fois que vous aurez traversé trois secteurs, vous affronterez un Reptillion. Chacun d'eux combat de manière différente et ce sera le moment d'utiliser les bombes ramassées en route.

Escape F.T.P.O.T.R.M. (même avec les initiales c'est encore long !) bénéficie d'une bonne réalisation. La 3D en perspective est très plaisante ; les sprites sont petits, mais bien dessinés. Une musique très guillerette accompagne l'action et renforce l'ambiance parodique de ce programme. Ce n'est pas le shoot-them-up le plus excitant de l'année, mais on passe vraiment de bons moments. Il n'est pas très difficile de traverser plusieurs secteurs grâce aux neuf crédits dont vous disposez. C'est un programme très ludique, dans lequel il se passe quelque chose à chaque instant et on s'amuse beaucoup



La science-fiction des années cinquante.



Actionnez l'interrupteur.



Escape From the Planet : une réalisation sans faux pli et un parfum rétro.



Sur l'escalator.



Niveau de bonus.



Libérez les prisonnières (niark, niark !).

dans cette atmosphère rétro. Les joueurs peu sérieux riront bien, surtout à deux. Ne pas s'abstenir.
Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Avis

Au premier abord, je n'aime pas. Et puis plus tard, en jeu à deux aux côtés d'AHL, la jouabilité apparaît. La fausse 3D est agréable, car elle offre une bonne vision du décor. Les personnages et situations sont comiques. Dommage quand même que les tirs soient si peu précis. Olivier Hautefeuille

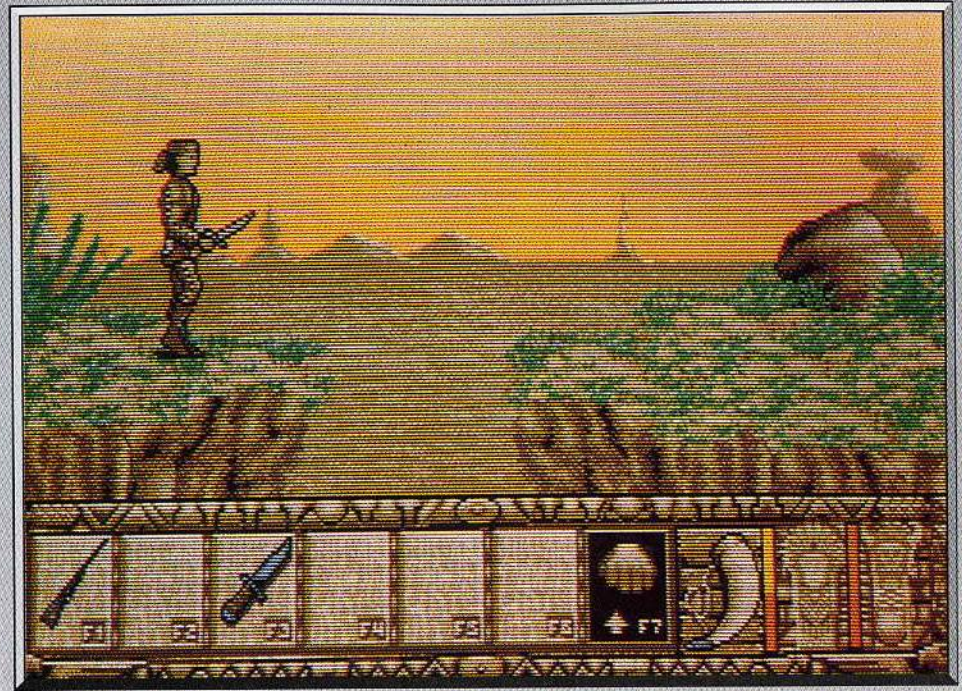
Colorado

ATARI ST

Un western âpre comme le désert, violent comme un Indien sur le sentier de la guerre, riche comme une mine d'or. Une bonne aventure/action...

Silmarils. Auteurs : A. Rocques, L.-M. Rocques ; graphismes : J.-C. Charter, Y. Pierog, C. Grangeot ; musique : O. Hautecloque.

Après *Targhan* et *Fétiche maya*, Silmaris propose ce nouveau programme dans la même lignée de savants dosages entre action et aventure. Les jeux de cet éditeur ne sont pas particulièrement spectaculaires. Mais il faut reconnaître qu'ils tiennent la



A la recherche de la mine d'or de Pocahontas.

distance. Pour peu qu'on fasse l'effort de rentrer dans le jeu, on découvre qu'ils sont très bien construits et beaucoup plus riches qu'ils ne paraissent. C'est un style qui va à contre-courant des titres accrocheurs, aux beaux graphismes, mais dont on se lasse très rapidement.

Vous tenez le rôle d'un trappeur du Missouri, à la fin du siècle dernier. Avant de mourir, un vieux chef indien vous a remis une carte indiquant l'emplacement de la mine d'or de Pocahontas et vous vous lancez à sa recherche. Vous explorez une vaste région peuplée de plusieurs tribus indiennes dont les guerriers aimeraient bien accrocher votre scalp à leur ceinture. Vous croisez fréquemment des Indiens au détour d'un sentier et vous vous défendez à l'arme blanche, ou au fusil. Mais attention, vous disposez d'un vieux fusil à un coup et cela vous posera certains problèmes car un seul tir ne suffit pas toujours pour se débarrasser d'un adversaire et que votre stock de poudre est limité.

De temps à autre, vous rencontrerez Mac Biggle, un colporteur qui sillonne la région. En échange des pépites d'or et des peaux que vous aurez trouvées, vous obtiendrez des objets fort utiles, comme une corne de poudre ou une potion capable de remonter votre niveau d'énergie. Comme dans le *Fétiche maya*, le troc joue un rôle déterminant dans ce



Attention à ne pas tomber.

programme, aussi n'hésitez pas à ramasser tout ce qui vous tombe sous la main. Une fois que vous avez exploré systématiquement une région, vous descendez la rivière en canoé vers la suivante. Cette scène en 3D est très plaisante, mais là aussi vous devez repousser les attaques des Indiens. Tout au long de cette grande aventure, vous affrontez de nombreux dangers : escalades, combats contre des ours ou des loups, exploration d'une mine d'or... Il vous faudra parfois vous tailler un chemin à coups de bâtons de dynamite.

On ne vient pas rapidement à bout de *Colorado*. Côté réalisation, les graphismes sont plaisants, mais



Combattez les Apaches.



C'est le moment de faire du troc.



Chargez le fusil à un coup.




Descendez la rivière en canoë.

l'animation et les bruitages auraient mérité plus de soins. Le jeu est suffisamment riche cependant pour vous retenir des heures entières devant votre moniteur. Tout comme dans *Targhan*, vous pouvez faire une sauvegarde dans certains endroits précis, mais attention, chaque nouvelle sauvegarde annule la précédente. Si vous êtes sensible à la magie du western, n'hésitez pas à vous lancer Jans cette aventure qui offre tous les ingrédients du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

Colorado est un soft qui graphiquement ne séduit pas au premier coup d'œil. En revanche, l'étendue du terrain de jeu et l'orientation très réaliste des chemins, falaises, etc., assurent à la partie une continuité prenante. Côté stratégie, l'emploi des armes, le troc, le fait de recharger le fusil sont bien vus.

Olivier Hautefeuille

LHX Attack Chopper

PC TOUS ECRANS

LHX Attack Chopper *réussit la performance de réunir les suffrages unanimes des amateurs de vraie simulation et des fans d'action. Enfin un simulateur d'hélicoptère qui donne vraiment l'impression d'être aux commandes ! Et des combats d'un réalisme renversant !*

Electronic Arts

Alors, là, chapeau ! Je n'avais jamais vu sur *PC* de combat si réaliste, si ludique. *LHX Attack Chopper* est sans aucun doute le premier simulateur d'hélicoptère à proposer toutes les fonctions propres au pilotage de ce genre de coucou. Et puisque le soft nous offre, en plus, un choix de missions très varié et surtout des combats encore plus ludiques que ne l'étaient ceux de *Gunship*, pourquoi se priver ! Prenez quand même le temps de lire cet article (!) et foncez chez votre revendeur. Ça urge !

Comme tous les simulateurs de sa génération, *LHX* ouvre son jeu par le choix de missions et de niveaux de jeu. Une suite de tableaux, clairs et maniables (durant toute la durée de la sélection, le pilote peut revenir à n'importe quel tableau pour en modifier une composante), vous permettent de choisir entre trois terrains d'action (Allemagne, Libye et Viêtnam) et une douzaine de missions pour chacun d'eux. A cela s'ajoutent cinq niveaux de difficulté et le choix entre quatre types d'appareil, du *LHX* à l'*Osprey*, un hélico qui, à grande vitesse, se pilote comme un avion. La mission chargée, un zoom agrandit la carte pour finalement pointer en gros plan votre appareil.

Chaque hélico a son propre tableau de bord. Rapidement assimilé (notice en français et carte résumée des touches clavier…), le maniement de tous les instruments de bord ne pose aucun problème. Même les novices ou fanas d'action pure (AHL, prends des notes !) ne se décourageront pas devant une telle prise en main. Le moteur tourne déjà. On accentue le pas des pales du rotor et en route pour le combat. *LHX* offre un pilotage très réaliste. Il est enfin possible, ici, de faire pivoter l'appareil sur lui-même (tu m'entends, Acidric ?), comme dans la réalité. Et, bien sûr, si l'on pousse le manche en avant, c'est le plongeon, l'hélico qui prend de la vitesse, le pilote qui doit sans cesse corriger l'assiette… En bref, très convaincant.

Un petit tour en mode Vol libre vous permettra de juger de l'excellente réalisation graphique des vues extérieures. Du mode Suivi à la Vision d'un point au sol, le décor et l'animation des sprites sont superbes même en EGA. Les hélicos ou unités terriennes ennemies sont dessinées avec précision. Impossible de ne pas entrer dans l'ambiance des combats. Ces derniers sont bien sûr très nombreux.

Quelle que soit la mission choisie (attaque d'un convoi de camions, récupération de l'un de vos hommes en milieu ennemi, etc.), le radar du tableau de bord indique vite les premières cibles. Le pilote doit, dès lors, manier trois postes de combat (mitraillette, missiles, bombes) et lancer de multiples leurres spécifiques au tir adverse. Tout comme



Sélectionnez l'hélicoptère de votre choix.



Carte de préparation de mission.

dans *Gunship* ou *F15* et *F19* de Microprose, le repérage des cibles est efficace. Le bouton droit de la souris ou du joystick vous permet d'accéder au pointeur automatique qui entoure alors la cible. Celle-ci se dessine aussi sur le tableau de bord. Il ne vous reste plus qu'à lancer un missile et vous placer en vue F9, une vision qui suit le missile et vous fait

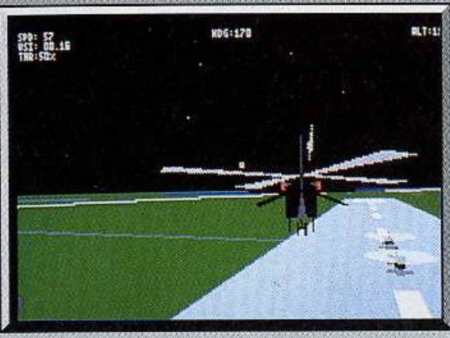


Animation 3D très souple.

vivre, en gros plan, l'éclatement de l'ennemi. Joie certes sadique mais tellement bien animée !L'animation de *LHX* est en effet très performante. Sur un *AT EGA*, et même lorsque plusieurs sprites encombrent l'espace aérien, la chasse aux hélicos ennemis est digne de l'arcade. A cela s'ajoute la justesse des commandes, ni trop nerveuses, ni trop molles. Le pilotage d'un hélico est à ce titre plus passionnant que celui d'un jet. Pouvoir immobiliser son appareil, faire « machine arrière » et plonger à nouveau vers l'ennemi, le tout en jonglant entre la vue cockpit et les vues extérieures, c'est du délire ! Il reste enfin la stratégie pour compléter cet avantageux tableau de chasse. La carte de *LHX* est aussi parfaite que celle du simulateur de tank testé dans cette rubrique : décors précis et zoom maximum. Une dernière remarque, tous les modes de vision sont modulables en cap et en verticale (vous regardez derrière vous, au-dessous, à gauche...). *LHX* décroche sans encombre la palme du meilleur simulateur de combat en hélicoptère. Nous espérons que les versions 16 bits seront à la hauteur du soft testé ici. Sur *PC*, rien, bruitages mis à part, ne saurait vous faire reculer devant l'achat de ce soft. Un must. Olivier Hautefeuille



Cible, missile, tout y est !

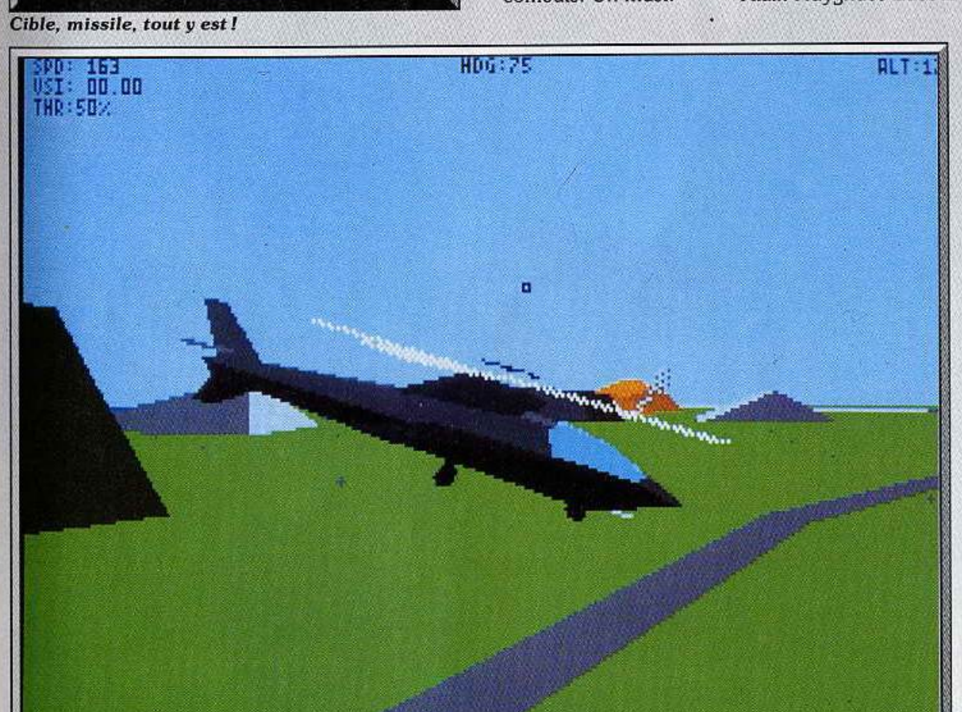


Pilotage en mode suivi.

Type	*simulateur de combat d'hélicoptère*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	*nc*

Avis

Depuis des années je pense qu'Electronic Arts est le meilleur éditeur et ce n'est pas ce programme qui me fera changer d'avis. *LHX Attack Chopper* est une petite merveille au niveau de la réalisation et la jouabilité est parfaite. C'est une simulation comme je les aime : pas trop complexe et avec beaucoup de combats. Un must. Alain Huyghues-Lacour



Graphisme soigné, stratégie poussée, le meilleur des simulateurs d'hélicoptère.

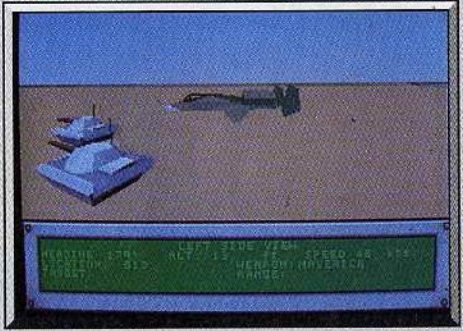
A-10 Tank Killer

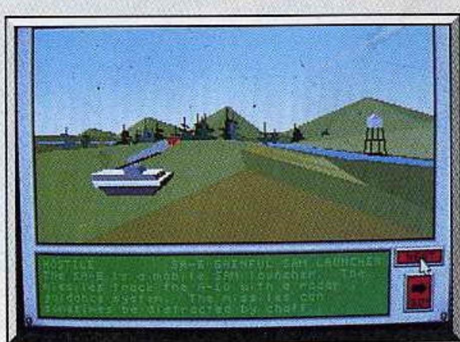
PC ET COMPATIBLES

Inédit dans les simulateurs de vol, un avion d'attaque au sol contre tanks, ponts, convois, bâtiments, toujours à ras de terre : le relief prend une importance capitale. Pour configurations PC musclées.

Dynamix. Programmation : Randy Dersham et Dave Selle ; graphismes : David Mc Clurg

Les simulateurs de vol fleurissent en ce moment et offrent des missions de plus en plus variées (du combat air/air à la chasse aux sous-marins)... En revanche, *A-10* rompt avec ces simulations de chasseurs (*F16, F14*...), véritables plates-formes polyvalentes auxquelles on fait accomplir n'importe quelle mission en modifiant l'armement et les poids embarqués. Basé sur un type restreint de missions reposant sur l'appui au sol, son rôle consiste à soutenir et à épauler les troupes d'assaut. Chasseur de chars avant tout, il est destiné également à l'attaque de cibles telles que les ponts, aéroports, convois et constructions diverses. *A-10* a été conçu spécialement pour neutralisation des forces ennemies à basse altitude. Son canon Avenger, qui tire en une minute un nombre impressionnant d'obus en ura-


Attaque de tanks en rase-mottes.


Des paysages très variés.





Une description détaillée des tanks à faire exploser.

nium gros comme des bouteilles de lait, occupe toute une partie du nez de l'appareil. Le cockpit a été renforcé pour pouvoir encaisser des tirs nourris lors de passages à basse altitude. L'avion est équipé de deux réacteurs placés en haut de l'aileron de queue, chacun étant capable de maintenir l'A-10 en l'air si l'autre est détruit.

Ces caractéristiques de l'A-10 conditionnent la simulation. La région où évolue l'appareil est limité dans son étendue. De même, sa vitesse de pointe n'a rien à voir avec celle d'un intercepteur car l'*A-10*, lourdement armé et bien protégé, est tout sauf un chasseur. En revanche, certains aspects tels que le relief sont beaucoup plus importants que dans d'autres simulations.

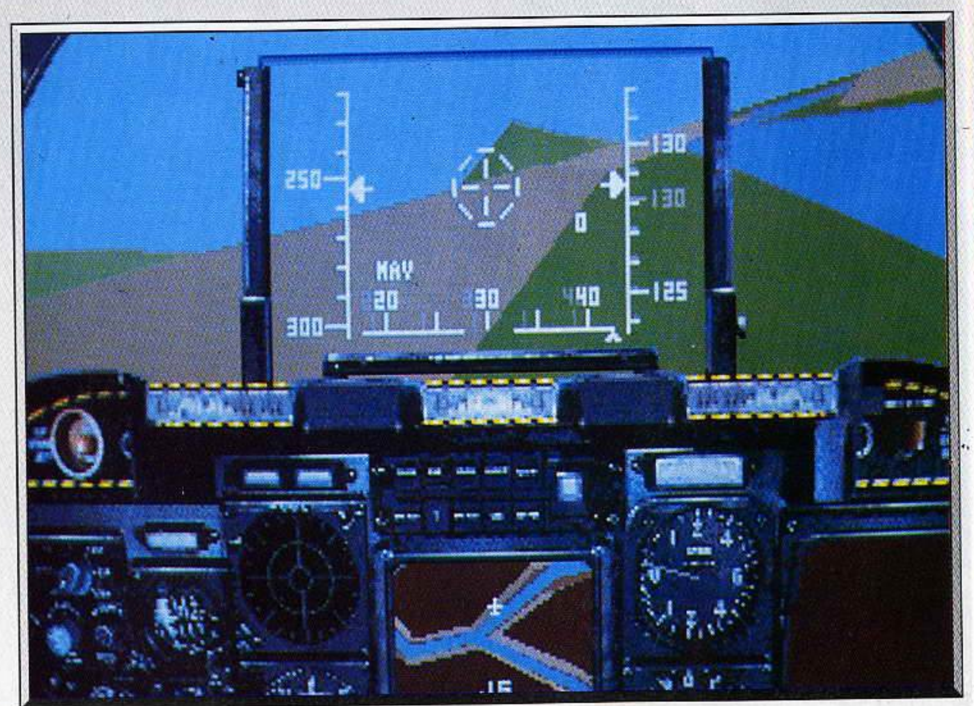
L'approche d'une colonne de chars en remontant le lit d'une rivière ou en contournant une montagne lui permet de ne pas se faire repérer trop vite. Le programme gère les éléments de façon intelligente : attaqué par un Mig 24 ou par un Mig 27, vous vous mettrez à l'abri d'une de vos batteries de missiles air/sol. *A-10* offre une représentation très soignée du décor. Le relief est en 3D, avec ombres portées, tant à partir du cockpit que sur la carte stratégique. L'ombre des bombes antipistes Durandal se modifie au fur et à mesure de leur chute, les teintes de l'A-10 changent suivant les figures qu'il décrit, les ombres varient par rapport à la position du soleil... Le logiciel est également original par la simulation de vol elle-même. Les auteurs ont privilégié le côté stratégique de la simulation. La jouabilité du logiciel permet de se concentrer sur les éléments de la mission (les positions ennemies, le terrain, les dommages et les munitions restantes, la stratégie optimale à utiliser...) plutôt que sur la conduite même de l'avion. Aussi les commandes ont été largement simplifiées. Malgré cette simplification, il faut un certain entraînement pour pouvoir être à l'aise avec l'A-10. Ce dernier compense son manque de rapidité par des virages très secs et une manœuvrabilité exceptionnelle à basse altitude. *A-10* reste cependant une simulation assez complète. En plus de l'affichage « tête haute » des principales informations, le pilote est averti des faisceaux radar qui balayent son appareil, des divers objectifs présents dans son secteur ainsi que des radars qui l'ont pris pour cible. Chaque élément identifié (char, transport de troupes, hélicoptères...) est affiché en 3D. La carte stratégique visualise de façon très précise le relief et les différentes forces en présence. Il est alors possible d'identifier une cible, d'en connaître la vitesse, les coordonnées ou encore de programmer très facilement une trajectoire. A tout moment, on est informé de l'état de l'appareil et de ses munitions. En plus des visions traditionnelles (l'appareil vu de haut, d'en bas, de sa droite, sa gauche...), le logiciel permet de visualiser les scènes du point de vue de l'ennemi (l'A-10 piquant vers vous) ou bien du point de vue d'un spectateur externe (un Mig tirant un missile sur l'A-10).

A-10 est splendide en VGA par son impressionnante palette de 256 couleurs. En revanche, en CGA, il est plutôt « tristounet ». De même, si l'animation est fluide avec un *286* ou encore mieux un *386*, elle est saccadée avec un *PC* de base. Le logiciel propose cependant un moyen pour bénéficier d'une animation acceptable sur une configuration peu évoluée en paramétrant la largeur de la fenêtre représentant le cockpit.

A-10 Tank killer est une superbe simulation à recommander à tous les possesseurs de configuration un peu musclée. François Hermellin

Type	*simulation de vol*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Attaque en piqué.



Un tableau de bord sophistiqué pour un pilotage de combat.



DANS LA LUTTE POUR LA LIBERTE IL N'Y A QU'UNE SEULE LOI...
CRACK DOWN
TM
CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
AMSTRAD/SCHNEIDER
CPC CASSETTE/DISQUETTE
... TOUPS LES COUPS SONT PERMIS!
SPECTRUM 48/128
+2 CASSETTE
ATARI ST DISQUETTE
CBM AMIGA
DISQUETTE
SEGA
© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés.
U.S. GOLD
U.S. Gold Ltd (France), B.P.3 Lot Nr. 1, Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France



Conqueror



Quelques rares éléments de décor.

ATARI ST

L'atout majeur de ce soft, c'est l'effet 3D de ces combats. Plus arcade que wargame, Conqueror offre un type de jeu stratégique où le pilote contrôlera plusieurs tanks, carte à l'appui. Un programme aussi beau que difficile, et même trop difficile peut-être si l'on ne possède pas un moniteur précis.

Disquette Ubi Soft

Pas facile de se démarquer parmi de nombreuses simulations de blindés de grande qualité. Conqueror y parvient cependant grâce à sa recette miracle : une mise en place graphique 3D extrêmement ludique et une ambiance arcade à vous couper le souffle. En contrepartie, la stratégie est ici moins performante que celle du célèbre *M1 Tank Platoon* par exemple...

La mise en place graphique de *Conqueror* rappelle étrangement celle du *Virus*, ce combat de soucoupes né sur *Archimedes* et développé ensuite sur *PC*. L'écran de jeu développe un carré de terrain, bombé par la 3D. Le paysage se dévoile devant vous au fur et à mesure de votre progression. Côté relief, l'effet est magique. Le tank, toujours vu de l'extérieur (aucune vision cockpit), peut disparaître derrière une colline ou passer dans un bosquet, masqué pour quelques secondes. En haut de votre écran, un radar permet de localiser très vite l'approche d'un ennemi. Enfin, une pression clavier ouvre la carte de repérage, carte qui sert surtout pour la mise en place d'une stratégie.

Stratégie très simple sur carte.

L'atout principal de ce programme est à coup sûr l'excellente 3D du décor et l'animation réaliste des tanks. Ces derniers laissent derrière eux la trace de leurs chenilles. Ils fument lorsqu'ils explosent, écrasent les arbres sur leur passage, s'embourbent dans les terrains meubles, et dérapent lorsque, à vitesse maximum, on lance soudainement les moteurs en machine arrière.

Leur maniement est un délice. Au clavier (touches redéfinissables...), le pilote manœuvre les deux chenilles de façon autonome, en marche avant ou arrière. Comme dans la réalité, il peut donc effectuer des demi-tours très rapides en enclenchant les chenilles dans un mouvement opposé. *Conqueror* offre le pilotage le plus réaliste et le plus ludique de tous les simulateurs de combats de blindés de sa génération. Pour la tourelle qui supporte votre canon, le pilote use, de même, du clavier ou de la souris pour orienter son tir dans toutes les directions. Il règle également la hausse du canon, le tout en même temps qu'il se déplace entre les obstacles... Difficile, très difficile ! C'est le revers de la médaille. Même au premier niveau de jeu, il est quasiment impossible de rester en vie plus de cinq minutes. Et encore, en appliquant sans cesse la stratégie du repli... *Conqueror* est un soft ardu. Pour peu que votre moniteur soit de piètre qualité



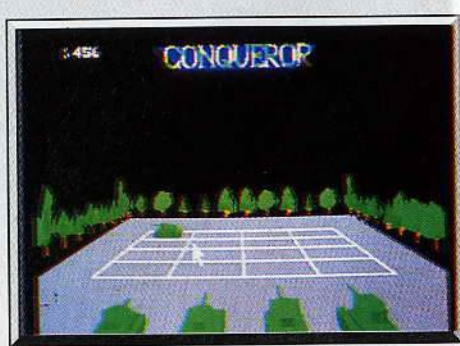
Le radar est très utile pour le combat.

(cas d'une TV par Péritel par exemple), juger visuellement de l'orientation et de la hausse de la tourelle de son tank est chose bien délicate. L'ennemi, manié par l'ordinateur, tire droit au but. Résultat, c'est la mort certaine. Avec beaucoup d'entraînement, les pilotes les plus habiles pourront sans doute contrôler les deux chenilles, l'angle et la hausse de la tourelle. Mais pour cela, combien de *game over* !

La stratégie mise en place par *Conqueror* est efficace, même si elle souffre là d'une difficulté extrême (il faut « penser » en plus...). Différents types de jeu sont disponibles au menu. En mode arcade, il s'agit



La vue 3D et le relief du paysage sont superbes, mais manier le canon n'est pas simple.



Mode stratégie, le choix du blindé.



d'un assaut éclair qui vous oppose à quatre blindés. En mode stratégie ou guerre d'usure, le pilote peut, à partir de la carte, sélectionner différents blindés qu'il contrôlera tour à tour, un peu dans le même esprit que *M1 Tank Platoon*. Tandis que vous luttez au sud-est, un message peut par exemple vous avertir que votre blindé, en poste près du petit bois de la rivière une telle est attaqué par un panzer. On sélectionne la carte, on pointe à la souris sur le tank en question et en route pour la vue 3D de ce tank… Passionnant!

Pour certains blindés, vous donnerez des ordres qui seront suivis automatiquement par le pilote. De même, l'ordinateur vous tient au courant à tout moment de la situation de chaque unité. On retrouve, dans ce mode de jeu, la stratégie d'un *M1 Abrams Tank Simulation*. Certes, elle est moins poussée mais tout de même suffisante pour convaincre les stratèges qui n'auraient pas supporté l'action pure des combats.

Conqueror est un bon soft d'arcade, graphiquement séduisant. Sa stratégie, moins complète que celle de ses confrères, assure toutefois l'intérêt de la partie à long terme. Mis à part sa prise en main par trop délicate (on aurait souhaité une difficulté de jeu plus progressive), il séduira à coup sûr les pilotes par l'originalité et la beauté de sa mise en place graphique.

Olivier Hautefeuille

Type	*combat de chars 3D/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Bridge Player 2150 Galactica

ATARI ST

La sobriété des graphismes et une ergonomie plutôt spartiate dissimulent un excellent programme de jeu de bridge, destiné autant aux débutants qu'aux problémistes les plus avertis.

CP Software. Programmation : Richard Wheen, Nicola Gardner ; conversion : Ian Stirzaker ; Chris Whittington

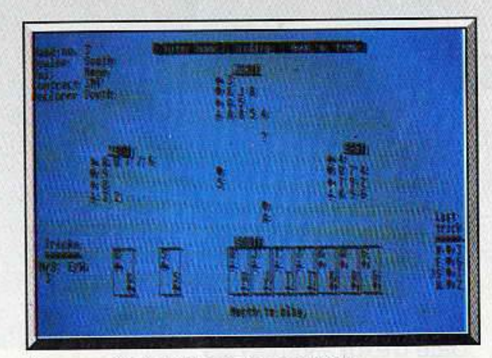
Si le jeu d'échecs a toujours connu la faveur des programmeurs sur l'ensemble des machines et en particulier sur *Atari ST*, il n'en est pas de même du bridge, qui est pourtant le plus complet des jeux de cartes. Cette lacune est aujourd'hui comblée avec la sortie de cet excellent programme. Il faut dire que l'un de ses auteurs, Nicola Gardner dirige l'école de bridge londonienne, et a été deux fois championne du monde, trois fois championne européenne et remporte toutes les compétitions anglaises. *Bridge Player 2150 Galactica* réussit à être tout à la fois un programme d'enseignement du bridge et de jeu classique.

Un jeu qui suit bien les enchères.

Pour la partie enseignement, le programme vous propose cent mains de difficulté croissante. Cette progression est très bien menée et, si les premières mains sont faciles à jouer, il en va tout autrement des suivantes qui vous initieront en douceur à toutes les subtilités des annonces et des squeezes.

Le programme va refuser toute entrée incorrecte, tant au niveau des enchères que du jeu de la carte. Si vous avez de sérieuses difficultés, un simple appui sur la barre d'espace fera jouer le programme à votre place et vous sortira de l'impasse. Le manuel explique d'ailleurs clairement les caractéristiques de chaque main pour vous aider. Les mains sélectionnées sont particulièrement didactiques et il est rare qu'il existe plusieurs coups de même valeur. Cela évite la frustration de voir sa carte refusée alors qu'elle était parfaitement valable. La seule exception à cette règle concerne les suites où la carte la plus faible est systématiquement jouée. Ainsi, avec une main comprennant as, roi et dame, c'est la dame qui sera sélectionnée alors que chacune de ces trois cartes parvient au même résultat.

Pour le jeu de bridge classique, le programme se charge de la gestion des trois autres joueurs. La donne se fait de plusieurs manières. Soit le programme s'en charge, soit vous entrez une donne particulière manuellement (très utile pour les problèmes), soit encore vous pouvez la charger à partir d'une disquette. Si vous laissez le programme donner, il vous demande encore le type de donne (réellement aléatoire ou privilégiant plus ou moins votre camp), si vous voulez jouer directement ou commencer par les enchères et, dans ce dernier cas, votre vision de l'annonce à 1 sans atout (main faible, forte ou variable).

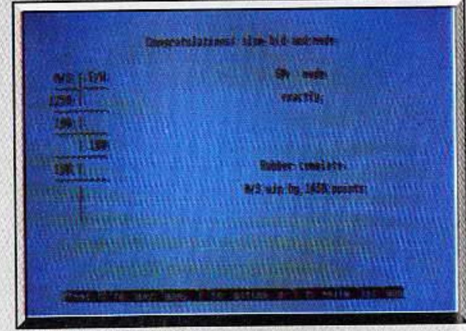


Un coup d'œil sur les mains adverses.

La partie peut alors commencer. D'emblée on est déçu par l'affichage graphique. Les cartes ne sont pas dessinées mais signalées par leurs lettres ou chiffres correspondants, avec l'avantage relatif de pouvoir jouer en monochrome. Autre inconvénient : le jeu ne se joue qu'au clavier alors que la souris aurait été la bienvenue. Le programme offre heureusement certaines facilités lors de la saisie.

Pour ce qui est du jeu lui-même, *Bridge Player* est au-dessus de tout reproche. Dans le domaine des enchères, il connaît les conventions les plus utilisées (Stayman, Blackwood, Gerber, Josephine) et y répond correctement, bien qu'il ne sache pas les appeler lui-même. *Bride Player* se débrouille aussi très correctement pour le jeu de la carte, maîtrisant parfaitement les impasses, la répartition, le squeeze et le retour au mort. Il risque de vous poser de réels problèmes si vos enchères ne sont pas parfaitement bien menées.

Différentes facilités sont proposées à ce niveau : aide par le programme, mode triche (où l'on jette un coup d'œil sur les mains adverses !), rotation des mains (vous jouez alors avec la main Est alors que vous êtes Sud). Les problémistes disposent même d'une option originale, la recherche minimax, jusque là appliquée uniquement aux échecs. A partir de la huitième levée, le programme va calculer toutes les possibilités de permutation pour parvenir au meilleur coup absolu. Cependant cette recherche peut demander plusieurs heures dans les cas difficiles et ne peut donc s'appiquer qu'à la résolution des problèmes.



Le bilan de la partie.

En conclusion, *Bride Player 2150 Galactica* ravira tous les joueurs de bridge, même de bon niveau, ses seules lacunes se situant au niveau du graphisme et de l'ergonomie (disquette).

Jacques Harbonn

Type	*bridge*
Intérêt	*17*
Graphisme	★
Animation	—
Bruitages	—
Prix	*C*


Pour être responsable
d'un équipage il faut savoir
être seul maître à bord.
SAVOIR ANIMER
POUR MIEUX COMMANDER
30 tonnes, 800 chevaux qu'il faut rendre aussi agiles, véloces à tous moments, par tous les temps. Un chef de char doit avoir l'œil à tout. Instaurer un esprit d'équipe et de solidarité parmi son équipage, l'encourager quand il le faut parce qu'à bord chacun doit être efficace, du pilote au pointeur. Un blindé sur le terrain c'est une pièce essentielle sur l'échiquier de la défense. Animer une équipe, une nouvelle forme de commandement. Vous souhaitez une formation spécifique pour exercer des métiers nouveaux ? Renseignez-vous sur les opportunités que vous offre l'Armée de Terre.
ARMEE DE TERRE
VIVRE FORT
Pour en savoir plus tapez 3615 code Terre
ou appelez le (1) 46.03.14.64.
SHERPA



Combo Racer

AMIGA

Un domaine déjà bien encombré, celui des courses de véhicules, voit arriver une compétition sur un side-car. Et gérer un coéquipier avec un second joystick, ce n'est pas si facile…

Gremlin

Des courses de motos à la formule 1, en passant par les buggys et les voitures télécommandées, on pensait avoir fait le tour de la question. Cette fois c'est une course de side-cars que nous offre Gremlin, voilà qui ne manque pas d'originalité ! C'est un sport spectaculaire, dans lequel le coéquipier prend des positions particulièrement acrobatiques pour assurer la stabilité du side-car dans les virages.
Comme dans la plupart des courses, vous pouvez participer à un championnat qui se déroule sur huit circuits différents et dans lequel vous vous mesurez à neuf autres concurrents. Vous pouvez déterminer la durée des épreuves (entre 5 et 25 tours). Bien sûr, il est possible de sauvegarder sa position dans le championnat sur disquette, pour reprendre la partie plus tard. Avant chaque course, vous effectuez de nombreux tours de qualification, pour vous familiariser avec le circuit et réaliser un temps intéressant afin de figurer en bonne place sur la ligne de départ. Votre side-car est équipé de six vitesses, que vous passez manuellement, et dont il faut jouer avec précision. Les accrochages avec un autre concurrent ont pour seul effet de vous ralentir légèrement, mais c'est une autre histoire lorsque vous quittez la route. En théorie, vous pouvez rouler sur le bas-côté, mais il est bordé d'arbres et de rochers quasiment impossibles à éviter. Lorsque vous les heurtez, le side-car fait des tonneaux et les deux concurrents sont éjectés. Cela ne met pas fin à la course, mais vous perdez un temps précieux et plusieurs concurrents en profitent généralement pour vous dépasser.
Combo Racer est une course très prenante, mais de conception assez classique. Le fait de piloter un side-car plutôt qu'une moto ne change pas grand-chose. Le soft dans le jeu donne toute sa mesure à deux. Quand vous jouez seul, l'ordinateur gère les mouvements de votre coéquipier, rôle tenu par votre partenaire en jeu à deux. Les deux co-équipiers doivent bien coordonner leurs mouvements pour ne pas perdre de temps, ou pour ne pas quitter la route. Cela donne des parties très amusantes et ce programme présente l'originalité d'offrir la seule course qui se joue à deux, en équipe, et non pas l'un contre l'autre. La réalisation de *Combo Racer* est très soignée. L'animation, très réussie, rend bien l'impression de vitesse. De plus, les décors sont très variés et le graphisme est plaisant. On aurait souhaité qu'un thème musical accompagne la course, mais on se contente du bruit de moteur, ce qui permet, certes, de mieux se concentrer sur les changements de vitesses. Les panneaux qui signalent les virages sont assez discrets, mais on a toujours la possibilité de jeter un rapide coup d'œil sur la carte du circuit, sur laquelle la position du véhicule est indiquée très clairement. Une course pas tout à fait comme les autres offrant une excellente jouabilité.

Alain Huyghues-Lacour



Dans le tunnel.



Sur la ligne de départ.



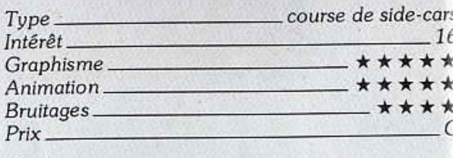
Excellente impression de vitesse.



Une course de side-car pour deux joueurs.



Des postures acrobatiques.



Type	course de side-cars
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

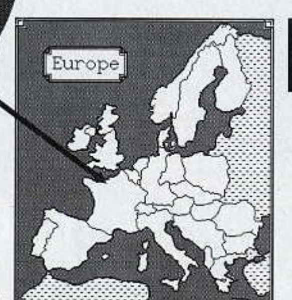
Avis

Mis à part son graphisme vraiment fouillé, cette course n'apporte rien de nouveau à ce que l'on connaissait déjà sur micro. Un seul « plus » pour le jeu à deux : le coéquipier de votre side et sa gestion par un deuxième joystick. Les grands amateurs du genre seront intéressés. Les autres s'abstiendront sans doute.

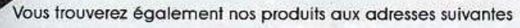
Olivier Hautefeuille

ULTIMA *Games*

21 rue de Turin
75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h
et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h
le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86



Naissance d'un Temple du Jeu en Europe



Vous trouverez également nos produits aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 37

VENTE REPRISE ECHANGE

Echange uniquement le mercredi le samedi et le dimanche

Consoles

PC Engine I + 1 jeu	1490F
PC Engine I + 2 jeux	1590F
PC Engine I + 3 jeux	1890F
CD ROM	2990F
Super GRAFX + 2 jeux	3390F
CORE GRAPHX + 1 jeu	1590F

Accessoires

XE 1 PRO joystick	790F
Super Joystick	190F
Nec Turbo Stick	490F
Joystick Infrarouge	490F
Doubleur Joystick	199F
Quadrupleur Joystick	249F

Jeux Nouveautés

PC I

Splatteur House	490F
Psycho Chaster	490F
Power Drift	490F
Super Monotailo	490F
The Fort Of Nocholas	490F
Bomb	490F
Universal Space	490F

CD ROM

Shanghai II	490F
Sobianca	490F
Super GRAPHX	
Guranzodo	490F

les Tops du Mois

Gunhed	420F
Legendary Axe	450F
Al Kidd	390F
Tennis	390F
YS (CD ROM)	399F
Wonder Boy III (CD ROM)	490F

de nombreux autres jeux disponibles

NEC

Consoles

Sega 16 bits MÉGADRIVE + 1 jeu	1990F
Sega 16 bits MÉGADRIVE + 2 jeux	2490F
Sega Master System + 1 jeu	749F
Sega Master System Plus	1049F
Sega Super Master	1399F

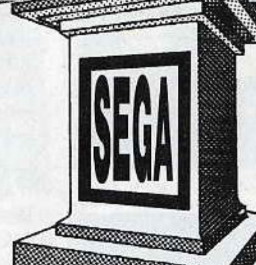
Accessoires

XE 1 Pro Joystick	790F
XE1 ST Joystick	490F
2 in 1 Joystick	590F
Explorer Joypad	390F
Control Stick	139F
Rapid Fire	109F
Light Phaser	220F
Lunettes 3D	309F

Jeux Nouveautés

Sega 16 bits MÉGADRIVE

Down in 1081	495F
Fantasy Star III	495F
Ghost Buster	495F
Tel Tel Majong	495F
Leynos	495F
Final Blow	495F
Darwin	495F



Tops des Tops
Sega 16 bits MÉGADRIVE

Ghouls and Ghost	495F
Super Shinobi	495F
Golden Axe	495F
Super Hang On	495F
Ken The Last Battle	495F

nombreux autres jeux disponibles en mai



LES PLUS ULTIMA GAMES

Nouveautés chaque semaine en exclusivité
Le plus vaste choix
Les meilleurs prix
Rachat comptant de tous les consoles et jeux Nec, Sega, Atari, Nintendo

Le CLUB ULTIMA GAMES

Pour l'ouverture du Temple nous vous offrons en Mai la carte Ultima Games (prix 100F), vous bénéficierez ainsi de remises, des nouveautés en priorité, de la possibilité de procéder aux échanges et de gagner un jeu gratuit pour l'achat de 5 jeux.

La console portable ATARI LYNX EST DISPONIBLE

LYNX + 4 jeux	1790F
Electroc	290F
Blue Lightning	290F
Gates of Zendocon	290F
Chip's Challenge	290F

GAME BOY NINTENDO DISPONIBLE

Consultez-nous

ATARI 800XL	189F
ATARI 2600	490F

PROMOS DU MOIS

PC ENGINE I + 1 JEU	1490F
CD ROM PC ENGINE I	2990F
SEGA MEGASYSTEM + 1 JEU	1990F
GUNHED (jeu Pc Engine)	380F
AIR DRIVER (Mégadrive)	380F
ATARI 800XL	189F



SIMON, le prince Mondial du jeu, vous conseillera

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

TI 78 UG05

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis

Articles dans la limite des stocks disponibles



Loom

PC ET COMPATIBLES (EGA, CGA, VGA, MCGA, TANDY 16 COULEURS)

Un voyage au pays de Loom, où la magie et le rêve se côtoient. Ce logiciel original est un bon jeu avec, malgré tout, quelques petits couacs.

LucasFilm Games ; Conception : Brian Moriarty ; programmeurs : Gary Winnick et Steve Purcell

J'ai attendu ce logiciel pendant des mois ! Comme je m'y attendais, on y retrouve le professionalisme de LucasFilm Games. Toutefois, la très grande satisfaction que j'ai eu en y jouant a été teintée par une petite pointe de déception.

Commençons par les points forts du jeu. En tête vient le scénario qui est savoureux ! L'histoire se passe à une époque lointaine où les professions sont organisées en guildes (clerics, bergers, verriers, forgerons etc.) La guilde des tisserands nous intéresse plus particulièrement car c'est par elle que tout commence. Les tisserands maîtrisent leur métier (sans jeu de mots !) au point que la vie, la mort, l'existence même de l'univers ne sont plus un secret pour eux. Bref, ils sont devenus de puissants magiciens ! Au début du jeu, tous les tisserands-magiciens, transformés en cygnes, disparaissent à l'exception de Bobbin (le héros). Ce dernier apprend (je vous fais grâce des détails) que cette disparition est liée à la menace qui pèse sur le monde. En effet, les forces du mal veulent rompre l'harmonie de notre univers. Bobbin se retrouve donc seul sur cette île nommé Loom (qui signifie métier à tisser) avec, comme unique possession, un bâton (magique) de la guilde. Bobbin qui ne connaît aucun sort devra maîtriser cet art, puis retrouver ses semblables et sauver le monde !

Tout au long de l'aventure, Bobbin va apprendre, utiliser et acquérir des sorts. Le lancement de sorts s'effectue en combinant des notes musicales. Ces combinaisons s'obtiennent en cliquant sur le bâton magique (affiché sur l'écran). Voilà pour l'originalité du jeu. D'autre part, l'intérêt que suscite le scénario, admirablement bien charpenté, est également dû au savant dosage des séquences interactives et cinématographiques. Autrement dit, tantôt on agit, tantôt on reste passif.

Servie par de somptueux graphismes animés, l'histoire reste captivante du début à la fin : il se passe (presque) toujours quelque chose à l'écran. Bref le jeu accroche et possède une atmosphère particulière (c'est rare). Jeu non-violent, malgré quelques séquences morbides, *Loom* émerveille (avec les effets de magie) ou fait sourire. On se délecte du dialogue entre Bobbin et le dragon (espérons que la traduction française sera réussie).

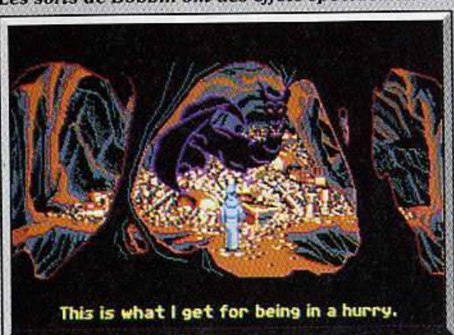
Du point de vue de la convivialité, rien à dire, c'est tout à fait correct. Entièrement gérable à la souris (ou clavier), *Loom* nous évite les tracasseries habituelles. Il suffit de cliquer en évitant les obstacles. L'option de sauvegarde est disponible (quelle question !). En outre, les séquences cinématographiques peuvent être court-circuitées, ce qui est pratique quand on y revient pour la nième fois. De plus, comme dans beaucoup de jeux d'aventure, aucune entrée de textes n'est nécessaire.

Cependant, la pauvreté des interactions m'a un peu déçu. Elle est due, dans une large mesure, à la linéarité du jeu et au vecteur de communication qu'est le bâton magique et musical. Le joueur se borne à lancer des sorts ou faire réagir Bobbin et les autres personnages du jeu en cliquant sur des icônes. J'y ai également dénoté quelques invraisemblances qui ont le don d'agacer les aventuriers. Exemple : à un certain moment, Bobbin se retrouve enfermé dans une cage, prisonnier d'un cleric et son sbire (voir photo). A ce stade du jeu, Bobbin possède des sorts puissants tels qu'ouvrir tout ce qui se ferme, terroriser ses ennemis ou encore les endormir. Les clerics veulent forcer Bobbin à utiliser sa magie. Bobbin devrait pouvoir les endormir ou les terroriser. Et bien non ! le programme ne l'autorise pas ! Bobbin n'a pas le choix, il ne peut qu'ouvrir la cage, ce qui va à l'encontre de toute logique. Je n'appelle pas cela de l'interactivité. Qu'on nous laisse le choix et l'initiative que diable !

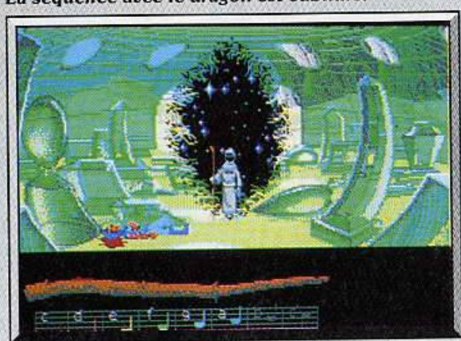
Loom est agréable à jouer malgré ses imperfections. Relativement rapide à terminer, il plaira à tous les aventuriers (débutants ou confirmés). J'accepte de l'acheter s'il vaut 200 francs, au-dessus c'est de l'arnaque. A noter que la version française du jeu arrivera bientôt, et que les versions *ST* et *Amiga* seront disponibles prochainement. Dany Boolauck



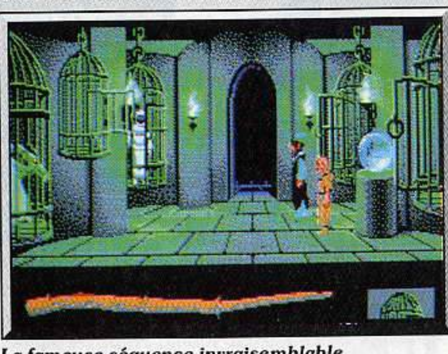
Les sorts de Bobbin ont des effets spectaculaires. Aimez-vous les moutons verts ?



La séquence avec le dragon est sublime.



Le chaos va bientôt envahir l'univers.



La fameuse séquence invraisemblable.

Type	*aventure*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*n.c.*



---HAS BEEN TAKEN OVER BY THE EVIL REPTILONS!
ESCAPE
FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS
EVADEZ-VOUS-DU MONDE DES JEUX ENNUYEUX!
Oui! C'est le jeu de tir le plus récent, le plus fou-fou, le plus jouable depuis trés, trés longtemps.
"Des tas de belles filles ont été enlevées et emmenées à la Planète X par les méchants Reptilons. Et quand je dis "enlevées", je veux dire... eh bien, oui — exactement! C'est une honte! Et ces méchants Reptilons sont franchement... méchants! Et ce n'est pas tout — il y a autre chose. Où? A l'intérieur, naturellement! Bonne chances, les hommes!"
"Ronflement", "crachement", "sifflement", pan: Voici Radio S.M.O.G. qui vous apporte les derniéres informations.
"Nous rejoignons nos héros à la surface de la Planète X où une mission de sauvetage est en cours. Les Reptilons ont asservi les êtres humains en garnison là-bas. On les oblige à créer une méchante Armée de Robots destinée à DETRUIRE LA TERRE! Restez à l'écoute pour ne pas manquer notre prochain bulletin!"
Distribués par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!
"LE DESTIN DU MONDE EST ENTRE VOS MAINS"
JAKE
"DETRUISEZ LES MECHANTS REPTILONS"
DUKE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Atari Games Corporation
Publié par Domark Ltd. Distribué par UBISOFT, 1 Voie Félix Eboué, 94021 Creteil, France Tel: 16 (1) 48.98.99.00 Fotos d'écran sur Amiga & Atari ST



Jumping Jack Son

ATARI ST

Primesautier, le héros sautillant de Jumping Jack Son *bondit de dalle en dalle. Poursuivi par des instruments de musique, il ramasse un à un des disques de rock. Ça chauffe !*

Infogrames. Programme et graphismes : Christophe Laboureau et Didier Chanfray ; musique et bruitages : Charles Callet.

Jumping Jack Son est un soft d'arcade qui mise avant tout sur des graphismes, musiques et animations très soignés. Côté stratégie, rien de très original dans la forme, mais un jeu suffisamment varié et difficile pour combler l'amateur.
Jumping Jack Son est un personnage plutôt nerveux. Il saute sans cesse, sur place pour ce début de partie. Devant lui, un labyrinthe de dalles « skweekien » où est placée une multitude d'objets. Le scénario de cette aventure résolument rock est le suivant : votre héros doit collecter des disques de couleurs, les placer sur des tourne-disques de même couleur, en évitant ses ennemis, des instruments classiques. Ces petits sprites ne semblent pas apprécier la musique dynamique qui envahit peu à peu votre *ST* !
JJS (le héros) va donc sauter de dalle en dalle pour atteindre un point stratégique, celui où le sol est coloré. Pour ramasser un premier disque, il faut que toutes les dalles de cette région soit de même couleur. Comment modifier la couleur d'une dalle ? En sautant dessus un certain nombre de fois jusqu'à ce que la couleur voulue apparaisse... C'est compliqué mais ça marche ! Voilà donc la stratégie du jeu. JJS doit trouver pour chaque tableau le trajet idéal. S'il passe sur une dalle dont la couleur était correcte, il la modifie et tout est à recommencer. Un peu partout, il trouvera de la nourriture, des bonus, mais aussi les ennemis cités plus haut. Pour éviter ces derniers, le joueur dépose alors sur le sol des cassettes qui bloquent l'ennemi. Ajoutons à la recette quelques passages secrets, des ennemis surprises, de multiples pouvoirs que le joueur doit découvrir et quelques épreuves intermédiaires, voici *Jumping Jack Son* dans toute sa splendeur.
Ce soft est vraiment joli. Les graphismes sont très colorés, très vivants et toujours précis. Côté animations, rien à redire au scrolling ou au réalisme comique des multiples personnages. Il reste bien sûr les bruitages et surtout la musique pour encore dynamiser la partie. Les thèmes de rock sont sympas. A chaque disque posé sur un pick-up, un nouvel instrument s'ajoute à la bande son. Original et efficace pour faire monter la pression. Car *JJS* est aussi un véritable casse-tête. Très vite, la réussite d'un tableau implique une rapidité d'action et un sang-froid d'enfer. On retrouve un peu ici l'ambiance de *Skweek*. Même si ce titre n'atteint pas à mon sens la qualité du Tilt d'or 89, il séduira bon nombre de joysticks. Olivier Hautefeuille



Les damiers freinent l'ennemi.



Epreuve intermédiaire, très stratégique.



JJS use surtout d'une mise en scène très soignée, c'est son atout majeur.



Gaffe à la trompette !



Un premier disque mis en place.

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Avis

Voilà un petit jeu d'action amusant. L'idée est originale et la réalisation sympathique. J'en ferais quelques parties avec plaisir, mais je pense que l'on risque de s'en lasser assez rapidement. Ce n'est pas aussi ludique que *Skweek*, ni aussi intéressant que *Bombuzal*. Alain Huyghues-Lacour

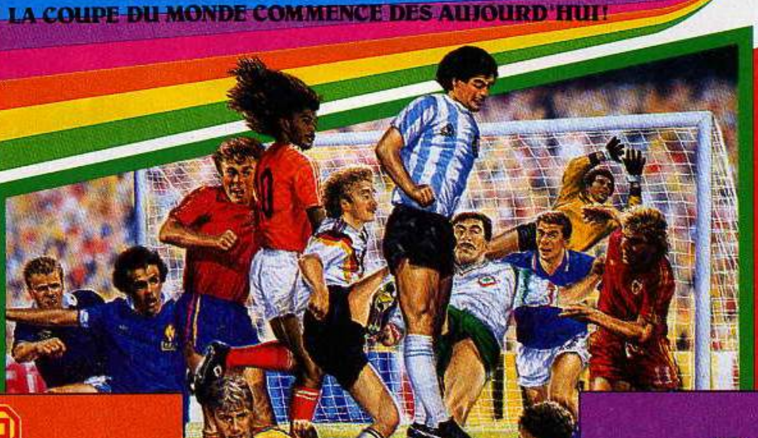
GRAND CONCOURS

ITALY 1990

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!

ASSISTEZ A LA FINALE DE LA COUPE DU MONDE DE FOOTBALL A ROME ET GAGNEZ DE NOMBREUX AUTRES LOTS

Dans le cadre du lancement de la fantastique simulation de Football "ITALY 1990", vous avez la possibilité de participer gratuitement à un fabuleux concours.
La compétition débute le 2 Mai dans tous les points de vente Auchan (sauf Vélizy 2) et Boulanger (voir liste ci-dessous) et s'achève le Samedi 26 Mai inclus. "ITALY 1990" est disponible sur Amstrad 464/6128, Atari ST/STE, Amiga et PC Compatible. C'est non seulement la meilleure simulation de football jamais réalisée mais aussi un produit évènement, il permet à tous de vivre dès maintenant toute la passion qui règne autour du plus grand évènement sportif de l'année.



COMMENT PARTICIPER

Pour participer, il vous suffit de remplir le bulletin "Concours Italy 1990" que vous trouverez dans le rayon micro et de le mettre dans l'urne "Italy 1990". Dans chaque point de vente, il y aura 5 gagnants (voir liste des lots ci-dessous. Le Super 1er Prix sera tiré au sort par huissier parmi les bulletins réponse "gagnants" de tous les points de vente Auchan et Boulanger. Les résultats du concours seront publiés dans Tilt no.80 – Juillet.

LES PRIX

Super 1er Prix: 1 semaine à Rome du 2 Juillet au 9 Juillet pour 2 personnes incluant avion, hotel et tickets pour la Finale de la Coupe du Monde – le 8 Juillet au Stade Olympique de Rome.

Pour chaque Point de vente Auchan et Boulanger –

1er Prix: 1 ballon de football "Italy 1990"
2ème Prix: 1 T-SHIRT "ITALY 1990"
3ème au 5ième Prix: 1 JEU US GOLD

TILT

U.S. GOLD

BOULANGER

Auchan

AUCHAN

69800	Zac du Champ du Pont	Lyon St Priest
69200	Avenue Gabriel Pérl	Vaulx En Velin
91240	Chemin Départemental 19	Bretigny Sur Orge
44570	RN 471	Trignac
72650	RN 138	La Chapelle St Aubin
74330	Zi de la Mandallaz Epagny	La Balme de Sillingy
24430	Marsac Sur L'Isle	Lieu dit "La Cropte"
62400	Centre Cial La Rotonde Rue du Dr Dhenin	Béthune
42000	Rue Alexandre Pourcel Centre II	Saint Etienne
59223	Boulevard d'Halluin	Roncq
59320	Centre Cial Les Géants RN 352	Haubourdin
59115	Rue Pierre Catteau	Leers
62200	RN 42	Boulogne St Martin
59140	RN 45	Anzin
62950	RN 43	Noyelles Godault
76620	Zac du Mont Gaillard	Le Havre
94120	Avenue du Marechal Foch	Fontenay Sous Bois
59720	Départementale 121	Louvroil
59760	RN 40	Grande Synthe
45140	Rue de la Mouchetière	Saint Jean de la Ruelle
84130	Zac du St Tronquet	Le Pontet
78730	Départementale 161	Plaisir Les Clayes
78200	Chemin Départemental 110	Mantes La Jolie
45160	Avenue de Verdun	Olivet
66028	RN 9 Mas Galte	Perpignan
67200	Centre Cial Haute Pierre	Strasbourg
77240	RN 5 Centre Cial Boissenart	Cesson
59650	Centre Cial Triolo	Villeneuve D'Ascq
13500	Zac de Canto Perdrix	Martigues
06340	Centre Cial de la Trinité	La Trinité Victor
59161	2 Rue Jean Jaures	Escaudoeuvres
13400	Route de Gemenos	Aubagne
59300	2 Place du Gal Hormes	Valenciennes
33000	Quartier de l'Hotel de Ville	Bordeaux
33000	Quartier du Lac	Bordeaux
92800	Centre Cial Les Quatre Temps	Puteaux
16400	RN 10	Angoulème
42390	Montravel	Villars
95003	Centre Cial des Trois Fontaines	Cergy
44800	Route de Vannes	Saint Herblain
44800	Route de Clisson La Plee	Vertoux

BOULANGER

59280	Rue Albert De Mun	Armentières
62400	Z.A.C. La Rotonde Rue du Docteur Dhenin	Béthune
62100	Rue Paul Bert	Calais
59400	20, rue Alsace-Lorraine 37, rue du Général de Gaulle	Cambrai
59500	359 boulevard de Liège 384, rue Morel	Douai
59760	Centre Commercial AUCHAN RN 40	Dunkerque/ Grande-Synthe
59320	Centre Commercial ENCLOS LES GEANTS	Englos
59115	90, rue Pierre Catteau	Leers
62880	Centre Commercial LENS	62880
59000	253/265 rue Léon Gambetta	Lille
59370	1 rue Voltaire	Mons En Baroeul
62950	Centre Commercial AUCHAN RN 43	Noyelles-Godault
59410	Z.A.C. AUCHAN	Petite Foret
59223	Centre Commercial Boulevard d'Halluin	Roncq
59100	55, Grande Rue	Roubaix
59350	77, rue du Général Leclerc	Saint-André
62200	Centre Commercial de l'Inqueterie	Saint-Martin Boulogne
59650	Centre Commercial V2 1, boulevard de Valmy	Villeneuve D'Ascq
93606	Centre Commercial PARINOR Le Haut de Galy	Aulnay-Sous-Bois
77240	Centre Commercial BOISSENART RN 6	Cesson
94120	Centre Commercial VAL DE FONTENAY Avenue du Marechal Joffre	Fontenay-Sous-Bois
78370	Centre Commercial AUCHAN C.D. 161	Plaisir
73000	Centre Commercial CHAMNORD	Chambéry
63000	Place Gailleni Quartier des Salins	Clermont-Ferrand
38130	Espace COMBOIRE, Route Route de Sisteron	Echirolles
69760	Route Nationale 6, Le Puy d'Or	Limonest
69000	318/320 Cours Lafayette	Lyon
42300	42 rue Roger Salengro Parking Halles Diderot	Roanne
38000	Cap 38, 2 rue de la Tremouillère	Saint-Egrève
69805	167 Route de Grenoble BP no. 645	Saint-Priest
69800	Centre Commercial AUCHAN ZAC du Champ du Pont	Saint-Priest
33300	Centre Commercial du Lac	Bordeaux
22360	L'Hermitage – 284 Route de Gouesnou	Brest
22360	7 rue Jules Verne	Langueux
33700	Route de l'Aéroport	Mérignac
31120	Centre Commercial Secteur Enclos, Boulevard de l'Europe	Portet-Synergie
44400	Centre Cial ATOUT SUD, Rue Marc Elder/Route de Pornic	Réze
33330	Lieu-dit le Bois de L'Or, Espace Vergne, RN 670	Saint-Emilion
44812	Z.A.C. Du Moulin Neuf, Zone Multi Services Atlantis	Saint-Herblain
72026	3 rue A Becquerel – BP No. 11 – Z.I. SUD	Le Mans
79010	600, avenue de Paris – BP No. 1018	Niort
56800	Centre Commercial de LUSCANEN	Ploeren Vannes
17204	Route de Saintes – BP No. 83	Royan
84130	Centre Commercial AVIGNON Nord	Le Pontet

Le réglement est déposé au cabinet SCP-Berguer-Travers-Baumerie/Hameau Prè-du-Lac/06740 Chateauneuf-de-Grasse

La Coupe Du Monde Com

UN GUIDE COMPLET ET UNE SIMULATION REALISTE

REJOIGNEZ L'ITALIE!



Une simulation sportive extrêmement complète, qui garde malgré tout un caractère ludique avec les mêmes sensations que procure un très bon jeu d'arcade ...."
TILT.

LE LIVRE D'OR DE LA COUPE DU MONDE



64 pages en couleur pour tout savoir sur la Coupe de Monde 1990. Incluant: ***L'HISTOIRE DES PRECEDENTES COUPES DE MONDE, LA PRESENTATION DE TOUTES LES ÉQUIPES QUALIFIÉES (LES JOUEURS, LEURS PERFORMANCES PASSÉES, LEURS MAILLOTS), LA PRESENTATION DES SUPERSTARS DE LA COUPE DU MONDE, LE PLANNING DES RENCONTRES...***

UN QUIZ SUR LA COUPE DU MONDE

Une bonne occasion de tester vos connaissances?

Q. COMBIEN DE FOIS L'ITALIE A-T-ELLE GAGNÉ LA COUPE DU MONDE?

A. ?

UN SIMULATION REALISTE

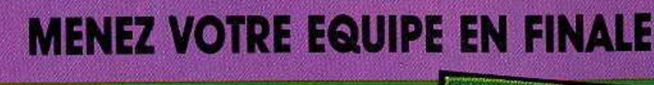


Incluant: • ***Niveaux d'habilité, de vitesse, de force et d'aggressivité variables.***
• ***Choix des tactiques.***
• ***Classement des équipes qualifiées en catégorie de niveau.*** • ***Choix des equipes et de leur composition parmi les qualifiés.***

COUPE DU MONDE D'ITALIE 1990.
24 équipes et leurs supporters convergent vers l'Italie pour le plus grand évènement sportif du monde, sans compter les millions de télespectateurs qui assisteront au spectacle sur leurs petits écrans.
Mais pour vous,
LA COUPE DU MONDE COMMENCE ICI!

mence Des Aujourd'HUI!

SUR LE PLUS GRAND EVENEMENT SPORTIF MONDIAL



Choississez votre équipe et essayez de franchir toutes les étapes pour arriver en finale en jouant contre les adversaires qui sont programmés contre vous dans la véritable Coupe de Monde!



DES CARACTERISTIQUES DE JEU UNIQUES



Avec:
- **Option Joueur contre Joueur.**
- **Durée du match variable (de 2 à 45 minutes)**
- **Présentation de style TV.**
- **Arbitre pouvant utiliser le 'carton rouge'!**

ET BEAUCOUP, BEAUCOUP PLUS!!

ITALY 1990

LA COUPE DU MONDE COMMENCE DES AUJOURD'HUI!

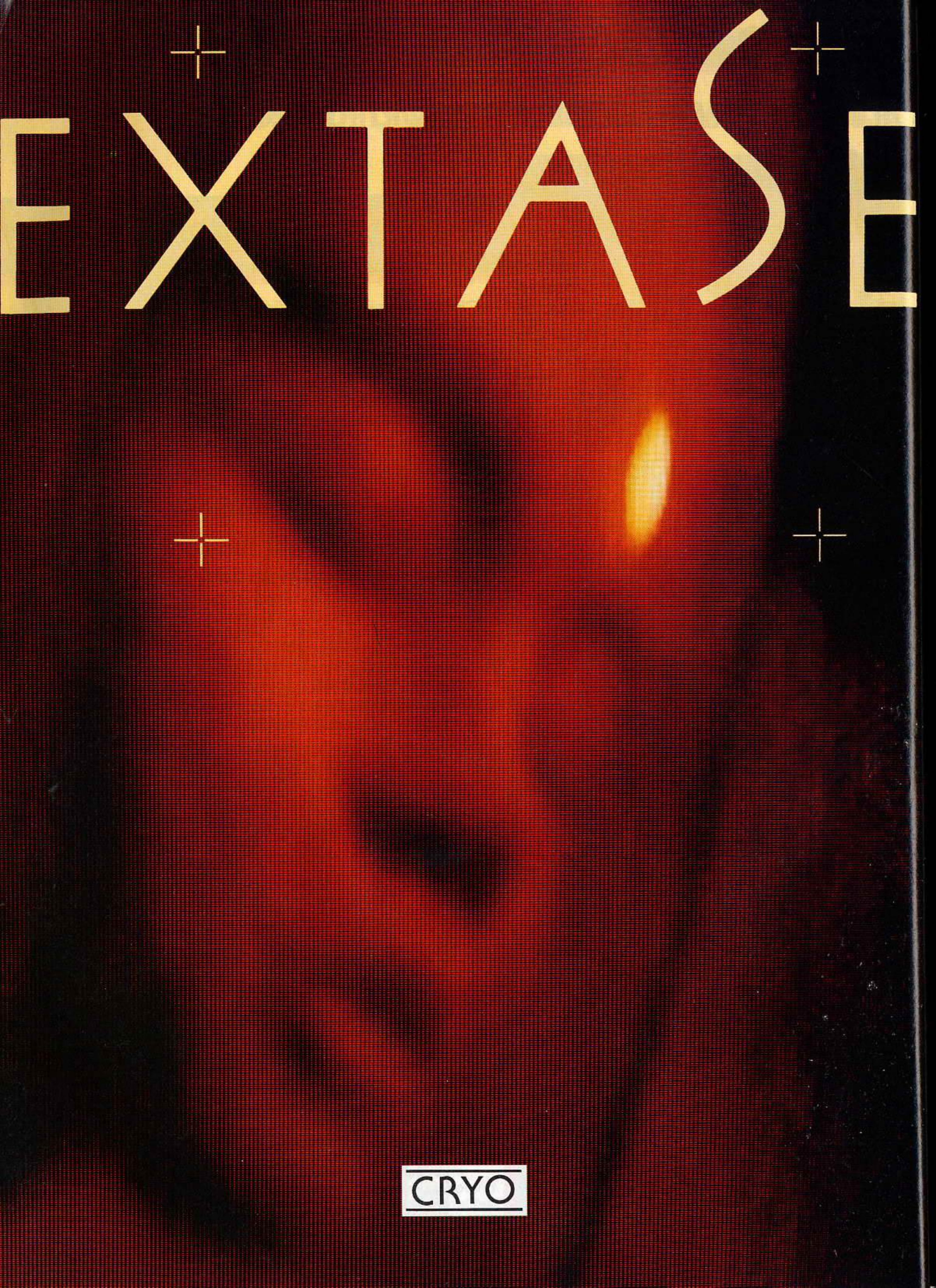
CBM AMIGA
ATARI ST COLOUR MONITOR
CBM 64/128 & AMSTRAD
Cassette & Diskette
SPECTRUM Cassette.

Apprenez à connaître tout ce qui concerne les équipes, les matchs et rencontres, sélection[illegible] équipe, puis MARQUEZ DES BUTS et brandissez le trophée pour votre pays.

[illegible] décontractez-vous et soyez le fan de la Coupe du Monde de football le mieux informé de votre entourage!



06560 VALBONNE. Tel (1) 43 35 06 75. Description des Jeux sur 3615 Micromania

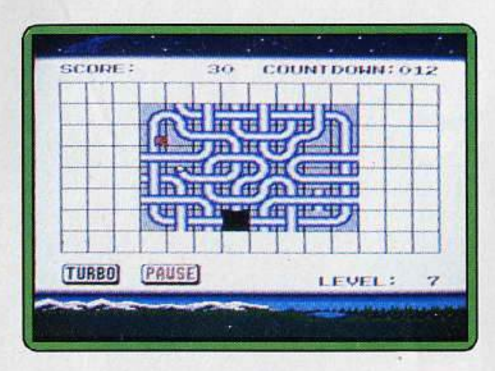

EXTASE
CRYO

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Bloodia

PC Engine NEC, carte Hudson soft

Vous devez déplacer un curseur sur toutes les portions d'un circuit, en décalant des cases. Vous pouvez améliorer votre score



en accélérant la vitesse de déplacement du curseur. *Bloodia* vient agréablement compléter la ludothèque du *PC Engine*, car les jeux de réflexion/action sont rares sur cette console. Ce programme rappelle beaucoup *Diablo* sur *ST* et *Amiga*, mais en plus réussi. Certains tableaux sont de véritables casse-tête, tandis que d'autres mettront vos réflexes à rude épreuve. Ce programme très intéressant offre de nombreux tableaux et bénéficie d'un système de codes qui vous évite de tout reprendre depuis le début, à chaque nouvelle partie. Alain Huyghues-Lacour

Type	**action/réflexion**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitages	★★★★
Prix	**E**

Grand National

Amiga, disquette Elite

Tout comme *Horse Racing* (*Tilt* n° 77), *Grand National* vous invite à mener une carrière de jockey. Vous allez faire fructifier votre pécule en misant sur des courses, mais aussi en achetant vous-même des chevaux pour courir l'une des épreuves. L'unique tableau de préparation des courses est sans prétention. Seule la stratégie apportera aux amateurs le plaisir des pronostics, des études, des évaluations. Contrairement à *Horse Racing*, le joueur participe directement à la course. Bien que très bien mises en scène à l'écran, ces épreuves manquent de piquant à mon goût. Il s'agit tout au plus de malmener le joystick pour prendre de la vitesse et de presser la gâchette au bon moment pour le saut d'obstacles. C'est joli mais peu ludique. Ce type de simulations ne semble décidément par porter chance aux programmeurs. *Grand National* ne parviendra à intéresser que les plus « acharnés du bourrin », et encore. A noter que les bruitages et animations sonores sont bien traitées. Olivier Hautefeuille



Type	**course de chevaux/stratégie**
Intérêt	**9**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Tiger Road

PC Engine NEC, carte Victor

Quelque part en Asie, vous livrez un combat acharné contre les troupes d'un tyran. Vous devez repousser des guerriers qui vous attaquent de toutes parts, tout en



franchissant des obstacles mortels. Cette conversion du jeu d'arcade de Capcom bénéficie d'une réalisation de qualité. L'animation, très rapide, offre une action frénétique, qui vous laissera épuisé, et le niveau de difficulté est si élevé que seuls les vétérans des salles d'arcade parviendront à progresser. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**E**

Harpoon

PC CGA EGA, disquette PSS

Harpoon est une bataille navale vraiment très bien réalisée. En revanche, la stratégie très complexe mise en œuvre dans les différentes missions ne laissent pas au joueur



les mains vraiment libres. L'ordinateur en fait trop, pour une fois ! Sur un écran partagé en quatre fenêtres, le joueur dirige à la souris une flotte plus ou moins importante selon le niveau de jeu choisi. Pour donner ses ordres, il ouvre des menus action et, par exemple, définit le nouveau cap de telle unité, ordonne à une escadrille de jets de partir en reconnaissance, etc... Ce wargame utilise graphiquement des cartes où se déplacent les icônes représentant vos forces. Les actions spéciales, tirs, naufrages, etc..., sont toutes mises en scène en vue aérienne. *Harpoon* mérite votre intérêt pour le réalisme stratégique de sa simulation et la beauté, la souplesse de sa mise en place graphique et de son maniement. Mais comparé à des softs plus « action » — je pense par exemple aux simulations de blindés ou de sous-marins, de *M1 Tank Platoon* à *Silent Service*— il ne permet pas au joueur de décider en finesse de toutes ses actions, notamment lors des combats. On se sent parfois dépassé par son propre micro. Dommage ! Olivier Hautefeuille

Type	**wargame naval**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Wonder Boy III : Monster Lair

CD ROM NEC, CD Hudson Soft

Armé d'une épée capable de tirer des projectiles, Wonder Boy affronte de nouveaux monstres. Chaque niveau se compose de deux secteurs. Le premier s'apparente à un jeu de plates-formes, et le second est un

Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

shoot-them-up. Ce programme n'a rien à voir avec le *Wonder Boy III* de la console Sega. Contrairement à ce dernier, il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade/aventure, mais de la conversion du shoot-them-up d'arcade. L'alternance entre les différentes séquences est fort agréable et le fait que les meilleurs scores soient sauvegardés est très motivant. On est tout de suite séduit par la réalisation irréprochable de ce programme, ainsi que par la superbe bande sonore, qui tire bien parti des capacités du CD. Alain Huyghues-Lacour



Type ___ *arcade*
Intérêt ___ *16*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★★
Bruitages ___ ★★★★★★
Prix ___ *E*

Livingstone II

CPC, disquette Opera Soft

Vous dirigez un explorateur, qui saute d'une plate-forme à l'autre à l'aide d'une perche. Mais vous devez également abattre les animaux sauvages qui vous attaquent et éviter de nombreux pièges. Il n'est pas très facile de progresser lors des premières parties, mais cela s'arrange une fois que l'on a pris ses repères. On se prend vite au jeu, d'autant plus que la réalisation bénéficie de bons graphismes et d'un excellent scrolling multidirectionnel.
Alain Huyghues-Lacour



Type ___ *plates-formes*
Intérêt ___ *13*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★★
Bruitages ___ ★★★
Prix ___ *B*

Hoyle's Book of Games

Amiga, disquette Sierra

Ce programme vous propose cinq jeux de cartes et une réussite. Vous pouvez jouer contre de nombreux adversaires de force différente et ceux-ci vont même jusqu'à vous faire la conversation.
On trouve des jeux de cartes inconnus en France, à côté du huit américain et du gin-rami. Le niveau de jeu de l'ordinateur est tout à fait correct, mais il n'est pas très rapide. Un soft agréable qui séduira tous les amateurs, mais ceux qui ne comprennent pas l'anglais devront se faire traduire les règles. Alain Huyghues-Lacour



Type ___ *jeux de cartes*
Intérêt ___ *16*
Graphisme ___ ★★★★
Animation ___ –
Bruitages ___ ★★★
Prix ___ *C*

Pinball Magic



Amstrad CPC, disquette Loriciel

Face à la qualité de la version *Amiga* de *Pinball Magic*, on craignait la déception... L'adaptation *CPC* de ce flipper ne risque heureusement pas de décevoir l'amateur ! On retrouve la même originalité en ce qui concerne les multiples tableaux qui se succèdent verticalement. De plus ce soft offre, sur 8 bits, une souplesse remarquable. Les écrans sont précis et l'animation de la balle ne gêne jamais le joueur. Le maniement clavier est équivalent à celui de l'Amiga. Côté bruitages, le processeur de l'*Amstrad CPC* parvient tout à fait à retranscrire les fameux « bip » du jeu de café. Voici donc un soft qui devra pour compléter votre logithèque. Olivier Hautefeuille

Type ___ *flipper multitableau*
Intérêt ___ *14*
Graphisme ___ ★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitages ___ ★★★
Prix ___ *B*

Version Atari ST

Cette adaptation est moins impressionnante puisqu'elle s'appuie sur des capacités techniques équivalentes à celle de l'*Amiga*. Le jeu est souple, très coloré et vraiment ludique si l'on aime le genre. La lenteur de l'engagement, en revanche, irrite parfois. A noter quelques synthèses vocales du plus bel effet qui saluent l'obtention des bonus. Un bon soft. O.H.



Intérêt ___ *14*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitages ___ ★★★
Prix ___ *B*

Atomic Robot Kid



NEC PC Engine, Carte UPL

Après un conflit nucléaire, l'humanité a presque entièrement péri. Le savant Tomika a mis au point un robot afin de regénérer les survivants en récupérant de l'ADN congelé qui n'a pas subi les ravages des radiations. Incarnant ce Robot-kid, comme dans la plupart des « destroy-them-up », vous allez devoir nettoyer les différents niveaux. Il est vous est possible de collecter des gemmes afin d'améliorer votre armement, votre vitesse ou encore votre espérance de vie.
Les tableaux sont particulièrement variés : ▶

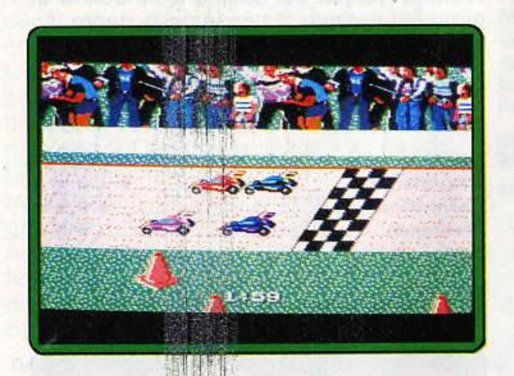
du scrolling traditionnel horizontal, on passe rapidement au scrolling multidirectionnel, aux tableaux comprenant un seul écran ou à certains comportant des sprites occupant quasiment tout l'écran. Certains d'entre eux vous demanderont un peu plus de stratégie. Comme dans la pupart des softs sur consoles, le jeu répond au doigt et à l'œil. *Atomic Robot Kid* se distingue des autres cartouches par des graphismes soignés et haut en couleurs, qui n'ont rien à envier à une version *Amiga*. La documentation est claire et concise... mais en japonais ! Toki Doki San

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

R.C. Grand Prix

Console Sega, cartouche Sega

Vous participez à des courses de voitures télécommandées sur des circuits différents. Vous gagnez de l'argent lorsque vous êtes bien placé, ce qui vous permet



d'acheter divers équipements pour améliorer les performances de votre véhicule. Ce programme, qui s'inscrit dans la lignée de *Super Sprint*, est agréable le temps de quelques parties, mais on risque fort de s'en lasser assez rapidement. L'animation est réussie, mais la voiture n'est pas particulièrement maniable. Une cartouche moins réussie que le *R.C. Pro-Am* de la console Nintendo. Alain Huyghues-Lacour

Type	**course automobile**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

European Superleague

Amiga, disquette CDS

Cette simulation de management d'une équipe de football nous fait penser à l'antique *Football Manager*. Dans *European Superleague*, le souci du détail est cependant poussé plus loin : vous devez assister aux réunions du conseil d'administration, établir des plannings d'entraînement, décider des tactiques et de la stratégie de jeu afin de faire de votre équipe la meilleure d'Europe. Mais, si ce logiciel a l'allure et même l'odeur d'un logiciel de sport, ce n'en est pas un. Votre rôle consiste en effet essentiellement à faire des choix tactiques pour la gestion de l'équipe et à en attendre les résultats. Le programme se résume à une succession de belles pages graphiques qu'aucune animation ne vient troubler. Même les matchs ne sont illustrés que par des vignettes fixes sur lesquelles vient se



greffer un score. Ce programme ne plaira donc pas aux fanas de simulations sportives. Rangez vos crampons, y'a rien à voir. Eric Caberia

Type	**simulation de football**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★★★
Animation	—
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Treasure Island Dizzy

Atari ST, disquette Code Masters

Vous incarnez un curieux œuf doté de bras et de jambes qui doit quitter une île et, si possible, récupérer trente dollars bien cachés. Il faut éviter les pièges et les rares créatures d'un saut bien calculé.

Ce jeu d'aventure-action est correctement réalisé. Les graphismes style BD sont engageants et l'animation de Dizzy roulant sur lui-même après chaque saut est amusante. La musique d'accompagnement est



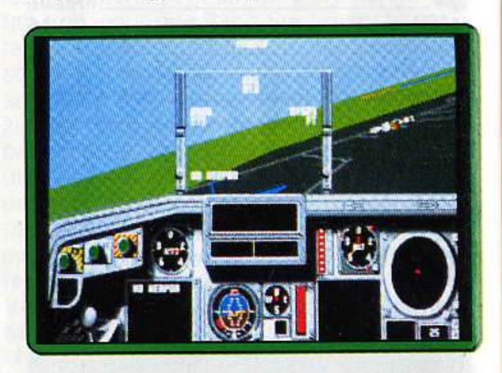
agréable. *Dizzy* répond bien à vos sollicitations et les chemins à découvrir mettront parfois votre sagacité à rude épreuve d'autant que vous ne disposez que d'une vie. Un jeu simple et amusant (notice en français). Jacques Harbonn.

Type	**aventure/action**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**A**

Fighter Bomber

Atari ST, disquette Activision

Fighter Bomber est un simulateur de vol tout à fait dans l'air du temps. Il dispose, en effet, de graphismes 3D surfaces pleines, de vision panoramique, d'effets de zoom sur l'appareil piloté. L'aspect simulation du programme le met au même niveau que des logiciels tels que *Falcon*. *Fighter Bomber* dispose cependant d'une particularité : il est possible de créer soi-même la mission à accomplir. Vous pouvez ainsi choisir le type d'appareil qui vous attaquera et dans quelles conditions. Les graphismes du programme sont beaux (les phases de ravitaillement en vol sont spectaculaires). Les animations sont néanmoins légèrement saccadées, ce qui les place un ton en dessous de celles de *Falcon*. Les bruitages sont le point le plus faible de *Fighter Bomber*. Voir aussi notre rubrique Challenge. Eric Caberia



Type	**simulation**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Dragon's Lair

PC, Interactive Media

Tout joueur digne de ce nom connaît ce soft légendaire de Don Bluth, qui fut l'un des premiers jeux d'arcade sur *CDI*. Après la superbe version sur l'*Amiga*, il arrive sur *PC*. Il n'a pas fallu moins de 13 disquettes pour adapter ces superbes graphismes sur *PC* et il faut disposer d'au moins 640K de mémoire et d'une carte EGA, ou VGA, pour ▸



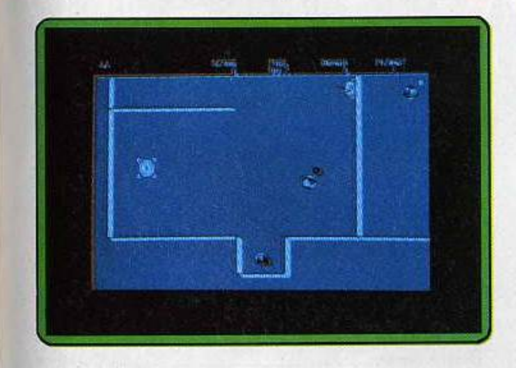
en profiter. C'est surtout la beauté de la réalisation qui a fait la gloire de ce programme, dont l'intérêt de jeu est discutable. En effet, il s'agit plus d'un démo dans laquelle on intervient, que d'un jeu tel qu'on l'entend généralement. Cette version présente de très bons graphismes, bien qu'ils soient moins fins que ceux de l'*Amiga*, et les couleurs ne sont pas très réussies en EGA. C'est un peu décevant.
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**E**

Continuum

Macintosh, disquette domaine public

Sur des planètes en forme de labyrinthes, votre vaisseau doit déruire des canons tout en se ressourçant régulièrement à des bornes d'énergie. Scénario mince, bruitages sommaires (« pshittt ! Tschipp !



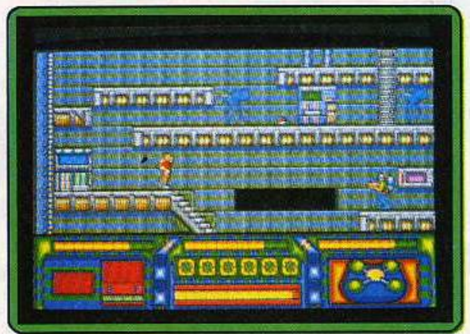
boum ! »), scrolling légèrement saccadé. Mais ce soft dispose d'atouts non négligeables, c'est bien dessiné, rapide et surtout extrêmement prenant. Insérez la disquette et vous êtes parti pour une heure. En plus, c'est du domaine public (donc quasiment gratuit) et le *Mac* manque de bons jeux d'action... Olivier Scamps

Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**A**

Stryx

Amiga, disquette Psygnosis

Les robots se sont rebellés contre les humains et il faut les détruire au plus vite. Pour y parvenir, vous devez explorer les cités sous dôme à la recherche des quatre clefs qui vous permettront de mettre fin à cette révolte. Au cours de votre mission vous découvrirez des armes (aux munitions limitées), grâce auxquelles vous pourrez vous défendre. *Stryx* est loin de figurer parmi les meilleurs programmes de Psy-



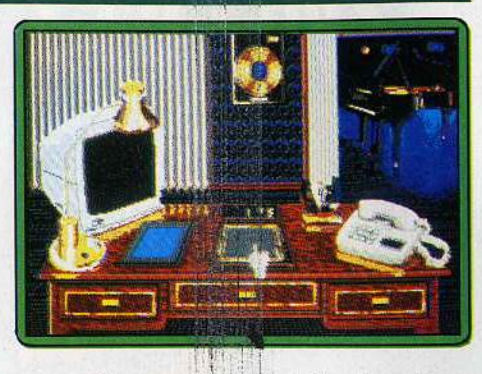
gnosis. Non seulement ce jeu de plates-formes n'est pas très original, mais sa fiabilité est médiocre. Il est très difficile de progresser et on a bien du mal à se prendre au jeu. On s'ennuie dès la première partie et cela ne s'arrange pas par la suite.
Alain Huyghues-Lacour

Type	**plates-formes**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Rock Star

Atari ST, disquette Infomedia

Originale, cette simulation ! Vous êtes le responsable d'une maison d'édition musicale, tout jeune requin du showbiz. Assis à votre bureau, vous compulsez votre carnet d'adresses pour convoquer l'un des artistes qui y figurent. Choix du titre, négociation du contrat, mixage du morceau, prise de contact avec la presse et en route pour le disque d'or et les concerts aux States ! *Rock Star* fonctionne comme un jeu d'aventure. L'essentiel est de bien choisir les phrases de dialogue proposées pour les discussions. Tenter de soudoyer untel et c'est la castastrophe, telle journaliste sera sensible à votre charme, jusqu'à la brute épaisse qui peut vous aider à résoudre un différent inextricable... Les auteurs du programme ont respecté la cruelle réalité d'un milieu où seuls comptent l'argent, les relations, les connivences et le culot. Pari réussi pour cette simulation dont le seul défaut est une maniabilité parfois douteuse. Les perpétuels changements de tableaux, de l'écran « téléphone » à l'agenda, aux studios, etc... sont lourds à porter, surtout



pour qui ne peut pas installer le soft sur disque dur. En revanche, graphismes, animation et bruitages (beaucoup de digits) contribuent beaucoup à l'ambiance du soft. Mais c'est finalement grâce à l'originalité de son thème que *Rock Star* gagne sa note d'intérêt. Olivier Hautefeuille

Type	**simulation/aventure**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**



Version Amiga

Rock Star profite ici d'une mise en scène graphique et sonore encore plus allé-chante. Pour le reste, rien ne le différencie de la version *ST*. O.H.

Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Nitro Boost

Amiga, disquette Code Masters

Nitro Boost est une course/action vue aérienne très classique. Paysages fouillés, animation fluide, les amateurs d'action vont rapidement se prendre au jeu. Les différentes épreuves vous placent aux commandes de voitures, hors-bords, etc. Le but de la manœuvre, slalomer entre les obstacles, collecter de l'énergie, mitrailler vos concurrents. *Nitro Boost* est difficile à prendre en main (pas de notice) et peu original au premier abord. Pourtant, la pluralité des ennemis, des décors, la qualité des bruitages et surtout la difficulté du jeu suf- ▸



fisent finalement à motiver le pilote. Il ne s'agit certes pas d'un grand logiciel. Mais, vu le prix de revient des softs Code Masters, *Nitro Boost* pourra séduire les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille

Type	***course/action***
Intérêt	***11***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***A***

Space Invaders 90

PC Engine NEC, carte Taito

Space Invaders est une véritable légende, car ce fut le premier shoot-them-up de l'histoire des jeux vidéos. Près de dix ans, après sa sortie dans les salles d'arcade, ce lifting lui redonne une nouvelle jeunesse. Le principe du jeu reste le même, mais des armes supplémentaires et quelques autres variantes font leur apparition. La vieille recette reste efficace et on se prend tout de suite au jeu. Fort de vos succès sur *R-Type*, n'allez pas croire que vous allez massacrer si facilement ces vénérables aliens. La



lutte sera impitoyable et ce n'est pas vous qui aurez le dernier mot. Taito offre un bonus aux nostalgiques, car cette nouvelle version s'accompagne du véritable *Space Invaders*. Ça ne nous rajeunit pas, diront les vétérans des guerres spatiales en versant une larme d'émotion.
Alain Huyghues-Lacour

Type	***arcade***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***E***



Black Tiger

Atari ST, disquette US Gold

Vous explorez de vastes cavernes peuplées de créatures agressives. En chemin, vous découvrirez de nombreuses fioles, qui contiennent des pièces avec lesquelles vous pourrez acheter divers équipements. Mais prenez garde, certaines renferment des créatures dangereuses. Ce jeu d'arcade de Capccom, qui rappelle beaucoup *Son Son II*, est un programme typiquement japonais. On se perd parfois dans ces vastes labyrinthes, truffés de voies sans issues. L'action est prenante et on est très stimulé par la perspective de découvrir de nouveaux secteurs, mais il est dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur de l'intérêt de jeu. Le graphisme est réussi, mais les sprites sont vraiment petits, ce qui rend parfois l'action assez confuse.
Alain Huyghues-Lacour

Type	***arcade***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***



★ Legendary Axe

PC Engine NEC, carte Victor

Armé d'une hache, vous traversez différentes régions en affrontant guerriers et monstres de toutes sortes. Il faut être très rapide lors des combats, mais l'aspect jeu de plates-formes tient également un rôle important dans ce programme qui exige une grande précision. Les obstacles et les adversaires que vous rencontrez sont très variés, et il faut beaucoup d'acharnement pour découvrir les niveaux suivants. *Legendary Axe* est un remake de *Rastan*, mais il surclasse très largement toutes les conversions de ce jeu d'arcade. Graphisme et animation irréprochables pour ce chef-d'œuvre qui figure parmi les plus grandes réussites sur cette console.
Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***E***

Aquanaut

Atari ST, disquette Addictive

Equipé de votre combinaison de plongée et de votre fusil lance-harpons, vous devrez rechercher et détruire le vaisseau amiral et si possible acquérir des renseignements sur ses transmissions codées. Dans un premier temps, vous devrez vous frayer un chemin à travers une faune aquatique redoutable et utiliser à bon escient les objets que vous trouverez. Contrairement aux monstres de la plupart des shoot-them-up, certaines de ces créatures font preuve



d'intelligence et chercheront à vous coincer. Il faut tirer avec discernement et ne pas hésiter à s'arrêter dans certains cas. L'animation des créatures marines et de votre plongeur est excellente mais les décors sont peu variés et les bruitages restreints. Un jeu amusant au début mais dont on se lasse assez vite (notice en français).
Jacques Harbonn

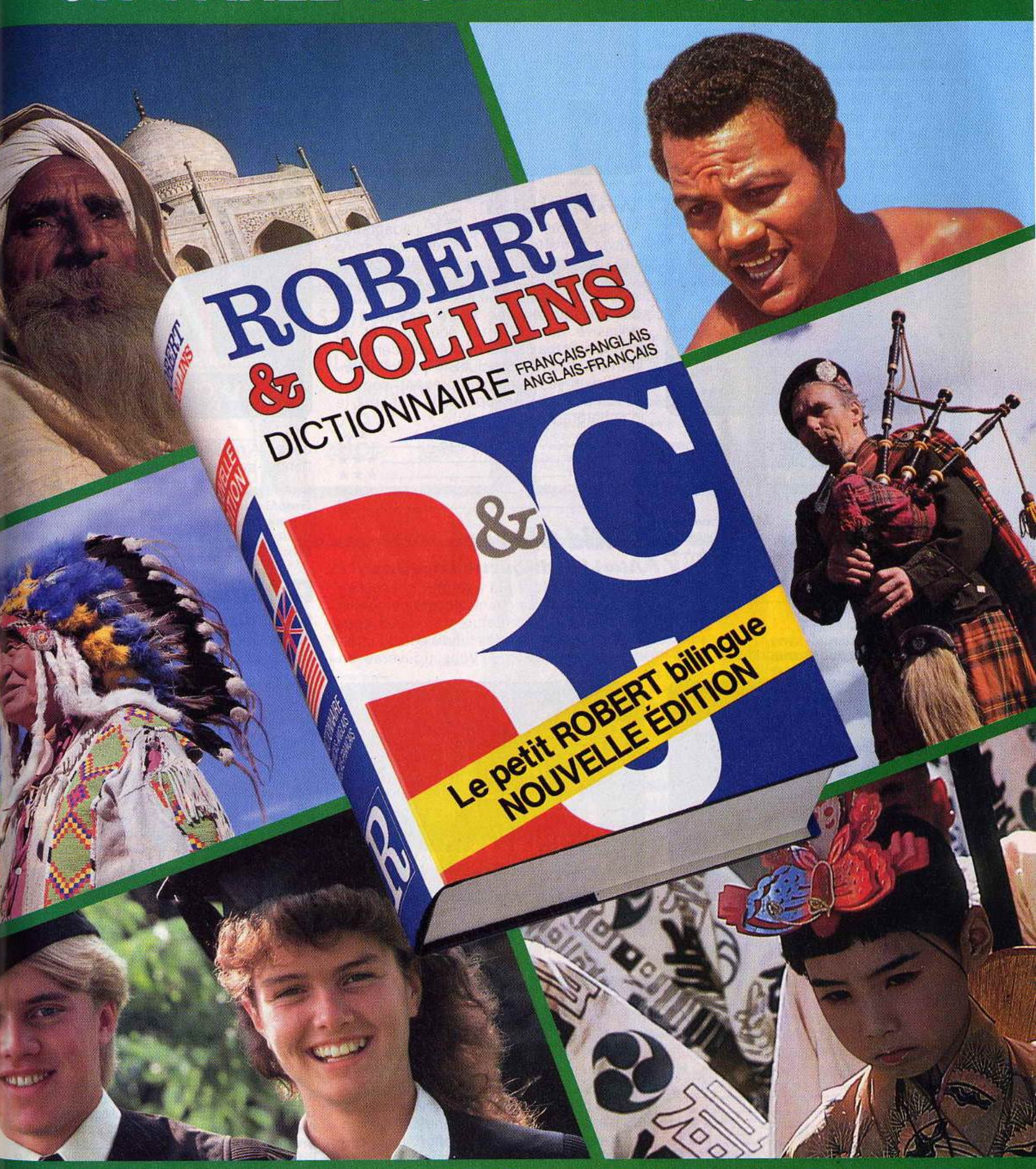
Type	***action***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Scamble Spirits

Amiga, disquette Sega/Grandslam

Ce shoot-them-up à scrolling vertical manque vraiment d'originalité. Votre avion lance des missiles et des bombes contre une kyrielle d'ennemis. L'action est prenante pendant les premières minutes de combat, surtout en mode deux joueurs. Mais rien ne permet à *Scramble Spirits* de s'élever au rang des Hits. Les graphismes ▶

PARTOUT DANS LE MONDE ON PARLE ROBERT & COLLINS.



DICTIONNAIRES LE ROBERT: LA PASSION DES MOTS.

ne sont pas extraordinaires. L'animation est correcte, la musique semblable à la plupart des bandes son utilisées dans ce domaine. Côté stratégie, le jeu n'a rien d'exceptionnel. Les mini épreuves qui permettent, entre les scènes, de collecter des bonus sont d'une affligeante pauvreté. Le choix des armes propose juste un petit « plus » : des avions alliés qui viennent se coller à votre appareil et qu'il est possible d'utiliser soit en bombardier, soit en tir classique, soit encore en bombe spéciale (nombre limité). Rien à voir avec la ri-





chesse des « grands »... Ce soft est un produit moyen qui ne séduira que l'amateur soucieux de posséder tous les shoot-them-up de l'année. Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Version CPC

On sait bien que cette machine à ses li-



mites... Mais là, le rendu graphique du jeu est vraiment trop limité pour intéresser le moindre joystick. En monochrome bleuté, ce combat est assez insupportable. On a déjà vu bien mieux sur *CPC*, ce qui nous pousse à une certaine exigence... Côté stratégie, *Scramble Spirits* est en tout point semblable à ces confrères 16 bits. Un remake, et rien de plus. O.H.

Intérêt	*8*
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Version Atari ST

Version très semblable à l'adaptation *Amiga*. Sur *Atari ST*, le jeu est néanmoins beaucoup plus lent. Pour certaines scènes, comme la fin de la deuxième épreuve par exemple, la taille et le nombre des sprites donnent au jeu une allure saccadée et poussive qui brise un peu l'intérêt du combat. Et toujours la nullité des scènes intermédiaires. En conclusion, il s'agit là encore d'un shoot-them-up prenant, comme tous les shoot-them-up... Mais à choisir, je n'achèterais pas celui-là ! O.H.

Intérêt	*11*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Kid Gloves

Atari ST, disquette Logotron

Vous devez aider Kid à rentrer chez lui en parcourant les cinquante écrans parsemés de pièges et de créatures étranges. Certaines sont vulnérables tandis que d'autres doivent être évitées. Vous trouverez en

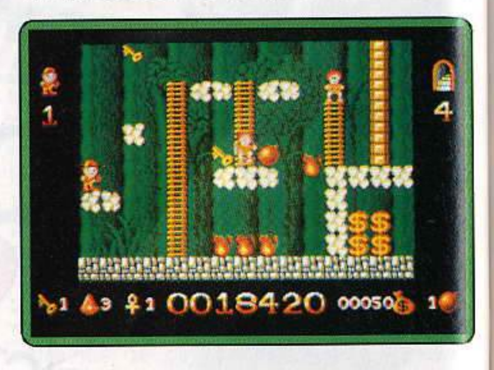


chemin différentes bonus, des armes complémentaires, des sorts, des clefs et pourrez compléter votre équipement dans les rares boutiques. *Kid Gloves* est un jeu d'aventure-action assez varié. Chaque tableau pose ses propres énigmes et il est possible de revenir en arrière pour résoudre un problème laissé sans solution. Les armes et sorts multiples contribuent à la richesse de l'aventure. Votre héros réagit très bien à la manette. En revanche, la réalisation n'est que moyenne sur le plan du graphisme et de l'animation. Les bruitages sont restreints mais quelques commentaires digitalisés complètent l'ambiance. Jacques Harbonn

Type	*aventure-action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

Version Amiga

La version *Amiga* présente une seule différente avec celle du *ST* : les bruitages, mieux rendus, meilleur processeur sonore



oblige. A noter qu'elle semble ne pas fonctionner avec le Kickstart 1.2. J.H.

Intérêt	*12*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Rainbow Islands

C 64, disquette Ocean

Rainbow Islands est la suite de *Bubble Bobble* et Taito a bien réussi son coup, car



ce programme est encore meilleur que le précédent. Le garçon aux arc-en-ciels doit venir à bout de sept îles peuplées de créatures aussi saugrenues qu'agressives. Ce programme très ludique est indiscutablement l'une des meilleures conversions d'arcade sur *C 64*. Indispensable.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

City Hunter

PC Engine, carte Sun Soft



Ce programme met en scène le héros d'un célèbre dessin animé japonais. Le pistolet au poing, vous courez dans les couloirs d'un immeuble en tirant sur de nombreux agresseurs. Vous devez visiter chaque pièce du bâtiment, car vous y rencontrerez des personnages qui vous donneront des objets indispensables à la réussite de votre mission... Mais attention, il faudra revenir les voir à plusieurs reprises pour obtenir ce que vous désirez, car ils ne vous donneront rien lors de votre première visite. Il est dommage que les dialogues soient en japonais... Ce programme d'arcade/aventure offre une action rapide, qui s'accompagne d'une bande sonore très entraînante. Un programme efficace.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*E*

Clown. O. Mania

Amiga, disquette Starbyte

Vous dirigez un clown, qui se déplace sur une série de plates-formes en ramassant des pastilles. Il faut éviter toutes sortes de créatures dont le contact est mortel et emprunter des échelles et des téléporteurs pour passer d'une plate-forme à une autre. *Clown. O. Mania* est un remake à peine déguisé de *Flip Flop*, un jeu qui remporta un certain succès sur *Atari XL* et *C 64*, voilà



quelques années. L'action est très rapide et il faut apprendre à bien utiliser certains objets pour survivre. Un jeu très agréable qui s'inscrit dans la lignée de *Pac Man*, *Q-Bert* et autres *Skweek*.

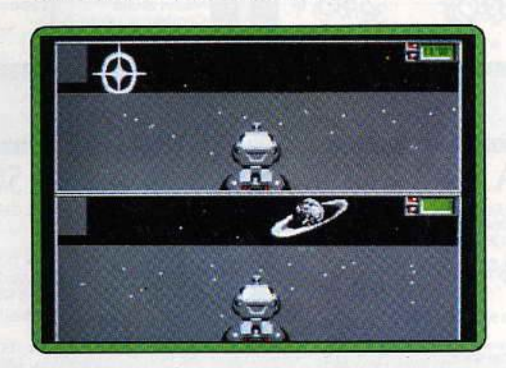
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

★ Dark Century

PC, disquette Titus

La richesse stratégique du programme reste la même que sur *ST*. Vous devez contrôler un certain nombre de tanks (2 à 6) afin de neutraliser des véhicules volés par des forçats évadés. La possibilité de programmer individuellement les modalités de déplacement de chacun des tanks donne au soft une dimension stratégique rarement atteinte. Cependant, les spectaculaires effets de Ray Tracing qui nous avait tant plu sur la version *ST*, perdent beaucoup de leur impact en mode CGA. Si



vous disposez d'une carte EGA, vous pourrez profiter pleinement des effets de reflexion de lumière sur le blindage des tanks.

Eric Cabéria

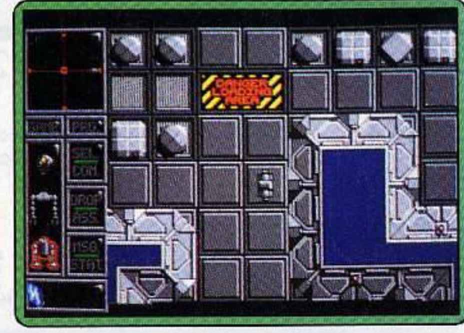
Type	*action/stratégie*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★ *(CGA)* ★★★★★ *(EGA)*
Animation	★★★★★.*(AT)*
Bruitages	★★
Prix	*C*

First Contact

Amiga, disquette Rainbird

Le premier contact avec les extraterrestres ne s'est pas bien passé, puisqu'ils se sont infiltrés dans une station spatiale en y faisant de sérieux dégâts. Vous contrôlez un robot de maintenance qui doit explorer cette immense station pour effectuer les réparations qui s'imposent et contrer les plans des aliens. Ce jeu de stratégie ne manque ni d'originalité ni d'intérêt, mais il est assez complexe. L'aspect shoot-them-up ne tient pas une place importante. *First Contact* s'adresse donc aux spécialistes des jeux de stratégie, familiarisés avec de tels challenges. C'est un programme bien conçu, mais dont ne dégage pas une ambiance aussi prenante qu'*Infestation*.

Alain Huyghues-Lacour



Type	*stratégie*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Super Cars

Atari ST, disquette Gremlin

Aux commandes d'un bolide, vous devez affronter d'autres véhicules sur des circuits tortueux. Sur la piste, boue, eau et huile viennent corser la difficulté en vous imposant une concentration de tous les instants. Si vous gagnez, vous pourrez améliorer les caractéristiques de votre véhicule ou en acheter un autre plus puissant. Selon vos dispositions financières, vous pourrez alors faire l'acquisition de gadgets fort utiles pour gagner les prochaines courses (missiles, turbo, meilleurs freins, etc.).

Le programme recèle donc un certain potentiel ludique, et offre une progression régulière. Néanmoins, on peut regretter la relative pauvreté des sprites des voitures (vues de haut). Les bruitages auraient, eux aussi, mérité mieux. Les animations sont, en revanche, de bonne qualité. Un petit programme amusant.

Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Section Z

Console Nintendo, cartouche Capcom

Un jet-pack dans le dos, vous vous introduisez dans un labyrinthe de galeries, dans lequel des aliens vous mènent la vie dure. Il faut déjouer des pièges et, de temps à autre, affronter de redoutables monstes. *Section Z* rappelle un peu *Side Arms*, un autre shoot-them-up de Capcom. L'action est rapide et les aliens sont assez variés. Mais l'originalité de ce soft tient à la



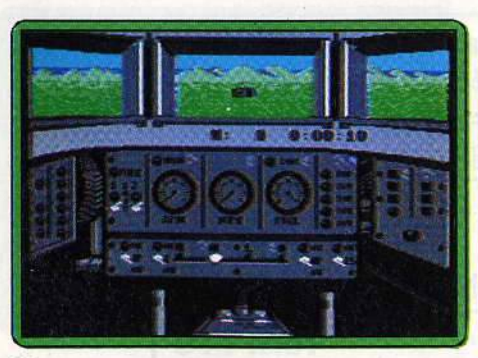
complexité de ce labyrinthe infernal. Il est conseillé d'établir une carte des lieux, sinon vous risquez fort de tourner en rond. C'est un programme efficace et vous ne viendrez pas rapidement à bout des trois planètes qui renferment un labyrinthe différent. Alain Huyghues-Lacour

Type *Shoot-them-up*
Intérêt *15*
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★
Prix *D*

Steel Thunder

C 64, disquette Accolade

Cette simulation de tank vous propose des missions de combat sur différents théâtres d'opération. Après avoir choisi votre type de tank et son équipement, vous consultez la carte et vous vous dirigez sur l'objectif. En cours de mission, vous pouvez occuper la place du conducteur, du canonier, ou du commandant, mais il est également possible de passer d'un poste à l'autre à volonté. Cette simulation est caractéristique



du style Accolade : réaliste, sans être trop complexe. La réalisation est efficace, mais sans effets spectaculaires. L'ambiance particulière des combats de blindés est rendue de manière très convaincante et on se prend vite à enchaîner les missions. Alain Huyghues-Lacour

Type *simulation de tank*
Intérêt *15*
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★
Bruitages ★★★★
Prix *B*

Metal Gear

Console Nintendo, cartouche Konami

Vous devez vous introduire dans le camp d'un dictateur, afin de subtiliser une nouvelle arme qui leur permettrait de conquérir le monde. Il faut se débarrasser des soldats et des chiens de garde, mais surtout explorer chaque recoin du camp à la recherche de divers objets. Ce jeu d'arcade/aventure de Konami est passionnant. Le camp est immense et il est souhaitable



d'en dresser un plan pour s'y retrouver. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes et une animation très précise. On se prend au jeu dès la première partie et on y revient sans cesse. Du grand Konami. Alain Huyghues-Lacour

Type *arcade/aventure*
Intérêt *17*
Graphisme ★★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★★
Prix *D*

X-Out

Atari ST, disquettes Rainbow Arts

Il suffit que les concepteurs trouvent une idée originale pour que tous les autres s'engouffrent dans la brèche. La production qui suit n'est alors qu'une pâle imitation du logiciel pionnier. *X-Out* n'est qu'une variation de *R-Type* ou de *Denaris* (chers à A.H.L.). Le programme, quoique beau graphiquement (un peu moins que la version *Amiga*), n'a pour seul originalité que le nombre d'agresseurs (40 types différents) ou le nombre d'armes sélectionnables (29). Cette surenchère de gadgets ne peut néanmoins faire oublier la relative pauvreté ludique du soft qui, très rapidement, provoquera l'ennui. Un soft sauvé par la qualité du scrolling horizontal et la taille de certains sprites. Eric Caberia

Type *action*
Intérêt *11*
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★
Prix *C*



Mega Man

Console Nintendo, cartouche Capcom

Six grands méchants veulent conquérir le monde et seul un grand héros comme Mega Man peut s'opposer à eux. Chaque ennemi vit dans un monde défendu par de redoutables adversaires.

Mega Man est le jeu de plates-formes le plus difficile sur cette console et même les spécialistes du genre auront du mal à en



venir à bout. Mais la précision des commandes offre une excellente jouabilité et les différents mondes sont suffisamment variés pour maintenir l'intérêt de jeu assez longtemps. Enfin, il est même possible de commencer par celui de son choix. Alain Huyghues-Lacour

Type *plates-formes*
Intérêt *15*
Graphisme ★★★★
Animation ★★★★★
Bruitages ★★★★
Prix *D*

UN GÉANT DE LA DISTRIBUTION DÉCIDE DE SE LANCER SUR LE MARCHÉ DES... JEUX VIDÉO



Comme *Tilt* vous l'avait annoncé dans son dernier numéro, AUCHAN s'est associé avec votre journal pour sponsoriser la deuxième édition des European Videogames Championship qui aura lieu le 28 octobre à Paris. Dans 30 de ses 42 hypermarchés, AUCHAN organise dès maintenant la sélection de l'équipe française de jeux vidéo, il entend bien dénicher les vainqueurs de demain !

« Pour nous, cela signifie que nous devons offrir la plus large gamme de consoles et toutes les nouveautés en matière de jeux vidéo dès leur sortie sur le marché. Nous souhaitons satisfaire toutes les demandes d'une nouvelle génération de consommateurs. "les hyper-accros", entendez par là les mordus de micro-informatique » explique le responsable AUCHAN.

Tous les grands de la micro sont donc au rendez-vous dans les rayons photo/micro-informatique des magasins AUCHAN.

Les consoles : *Atari VCS 2600, Sega Master System, Nintendo de base et Action Set, NEC PC Engine.*

Les micro-ordinateurs : *Amstrad CPC 464, CPC 6128, Amiga 500, Atari 520 et 1040 STE.*

Pour se préparer à éliminer leurs concurrents dans la course au titre européen, les « hypers-accros » trouveront, entre autres, dans chaque magasin, tous les logiciels de jeux retenus pour les qualifications : *P 47, Silkworm, Pinball Magic, Trojan, Altered Beast.*

Côté nouveautés, AUCHAN propose depuis avril dans une sélection choisie de ses magasins,



la console *NEC PC Engine* et son lecteur CD-ROM NEC, véritable lecteur CD connectable sur NEC PC Engine.
En septembre, seront présentées les dernières consoles portables : *Atari Lynx, Nintendo Game Boy* et la console *Sega Megadrive* 16 bits.
« Nous voulons jouer véritablement un rôle d'expert sur ce marché où tous les jours sont lancés de nouveaux produits » déclare le responsable.

Ce qui signifie que dans chaque magasin AUCHAN, un spécialiste sera là pour conseiller les mordus de la nouveauté.
Dernière info aux « hyper-accros » : en mai, à l'occasion de la Coupe du monde de football, AUCHAN vous propose un nouveau jeu de foot révolutionnaire *Italy 90*, et depuis mars, un PC compatible, le *Sinclair PC 200* avec son imprimante à 3 990 F.

Un choix hyper à des prix plutôt micros, ça c'est la Vie AUCHAN.

Publi-rédactionnel



P 47

Amiga, disquette Firebird

Aux commandes d'un chasseur, vous survolez la France occupée et vous affrontez les escadrilles et la DCA allemandes. Vous pouvez vous procurer différentes armes efficaces en cours de partie et il est fondamental de ne prendre que celles qui conviennent à chaque situation.

En dépit de son manque d'originalité, ce shoot-them-up a remporté un certain succès dans les salles d'arcade. Cette version



est supérieure à celle de l'*Atari ST*, notamment en ce qui concerne les couleurs et la bande son. Mais, surtout, les tirs ennemis sont bien plus visibles que sur *ST*, ce qui améliore nettement la jouabilité. Un jeu assez difficile, qui gagne à être joué à deux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

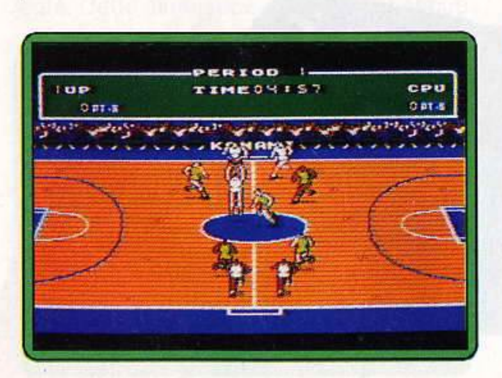
Double Dribble

Console Nintendo, cartouche Konami

Cette simulation de basket vous permettra de participer à des matchs dans différentes villes des Etats-Unis pour tenter de remporter le championnat. Une particularité intéressante : si vous jouez à deux, vous pouvez vous affronter ou faire équipe contre l'ordinateur. Cette conversion d'un jeu d'arcade de Konami est l'une des meilleures simulations sportives sur Nintendo. C'est un programme très ludique, qui offre une excellente jouabilité. L'animation est rapide, mais les sprites ont une nette tendance à clignoter. *Double Dribble* passionnera tous les sportifs sur micro.

Alain Huyghues-Lacour

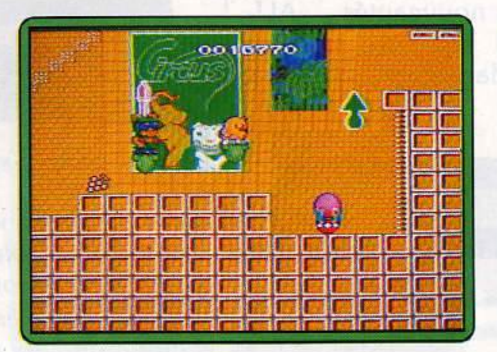
Type	**arcade**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**



New Zealand Story

PC Engine NEC, carte Taito

Pour libérer ses compagnons, un kiwi affronte les créatures étranges qui peuplent un zoo, en Nouvelle-Zélande. Ce succès d'arcade de Taito est un jeu de plates-formes, dont chaque secteur offre un large choix d'itinéraires différents. On saute de bloc en bloc, on vole en mongolfière ou on fait de la plongée sous-marine sous le feu de nombreux agresseurs. De plus, il faut découvrir de nombreuses *warp zones*, pas-



sages secrets qui vous permettent de vous téléporter directement dans d'autres secteurs. Cette version est très fidèle au jeu d'arcade, mais elle est bien plus difficile que le conversions sur micro.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**E**

Fire Brigade

Atari ST, disquette Panther Games

Ce jeu retrace la bataille pour Kiev, qui a opposé les forces allemandes et russes en 1943. Vous avez le choix entre trois scénarios dont le plus long couvre toute la campagne, tandis que le plus court débute lors de la dernière offensive allemande. Les blindés jouent un rôle déterminant dans ce wargame de haut niveau, mais il ne faut surtout pas négliger les problèmes de logistique. *Fire Brigade* est très réussi, tant en ce qui concerne la richesse de jeu que la présentation ou la gestion des commandes. Un des meilleurs wargames de guerre moderne sur micro, mais qui s'adresse surtout aux joueurs confirmés. Dommage que la notice n'ait pas été traduite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**wargame**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitages	–
Prix	**C**



Fred

Amiga, disquette Ubi Soft

Fred était un beau chevalier et il a été transformé en gnome par un sorcier, et l'heure de la revanche a sonné. Armé d'une épée et d'armes de jet, il affronte les nains au service de son ennemi, ainsi que toutes sortes d'animaux. Il devra explorer forêts et châteaux à la recherche de certains objets indispensables. *Fred* est un jeu d'arcade/aventure dans lequel l'action domine. Votre personnage se déplace sur trois plans différents, ce qui est assez déconcertant lors des premières parties, mais cela se révèle très intéressant par la suite. Le graphisme est excellent, mais hélas le scrolling heurté est désagréable à la longue. Un programme prenant, qui dégage une atmosphère très particulière.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**



Profession : pilote d'essai

En attendant de très nombreuses nouveautés en matière de simulateurs de vol, voici le test poussé de cinq as du ciel. Ce Challenge traite essentiellement des versions *PC*, machine de prédilection de ce type de jeux. Une enquête qui met en évidence la stratégie toujours plus poussée et le réalisme de la simulation, avec comme référence *Flight Simulator III*.

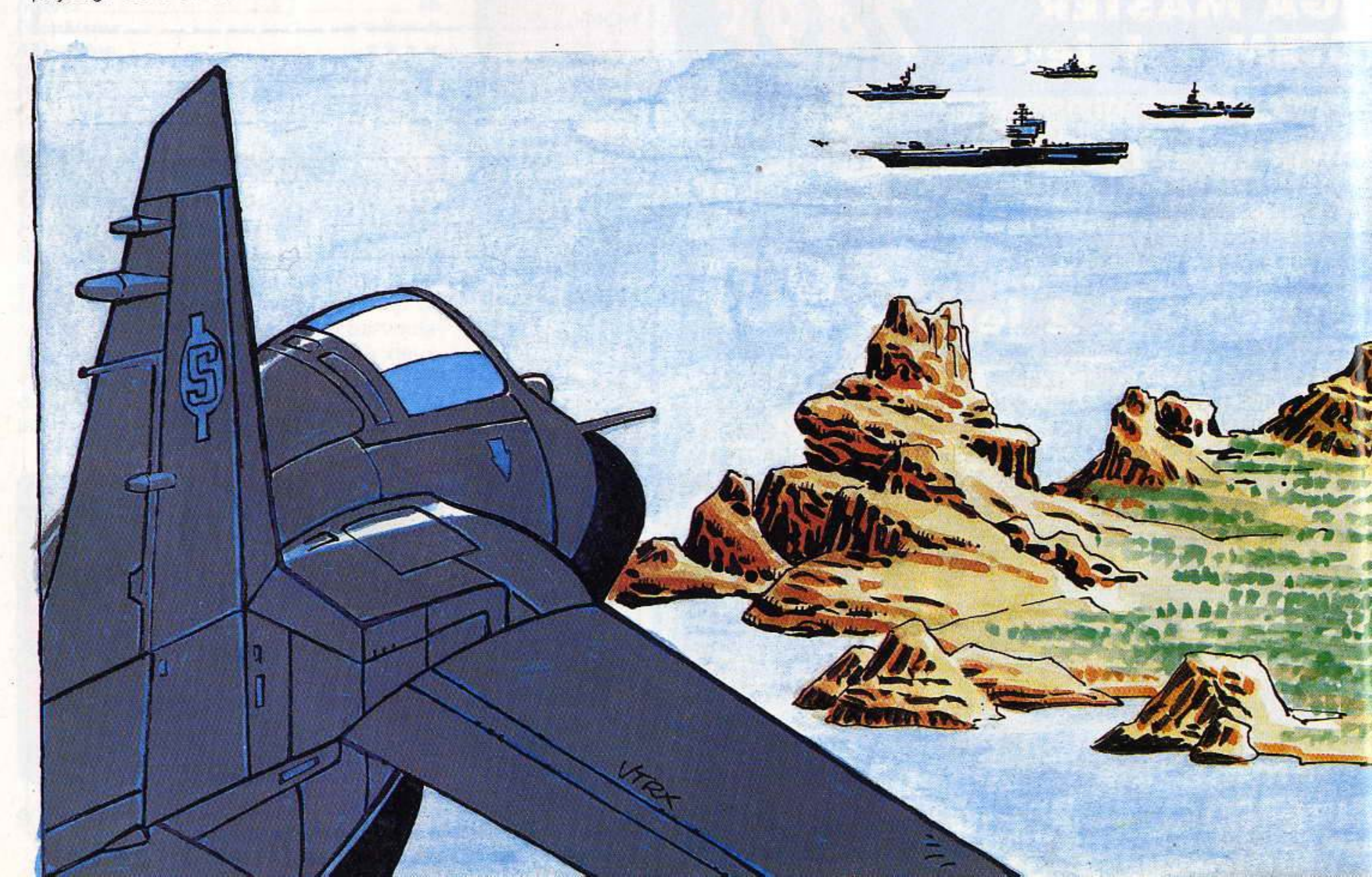
Toujours aussi nombreux sur le marché microludique,les simulateurs de vol ont, depuis fin 1988, évolué à vitesse grand V vers toujours plus de réalisme. Aujourd'hui, la pression semble momentanément retombée. Quelques titres fameux maîtrisent toujours l'espace aérien de ce début d'année. Ce sont eux que nous allons comparer en détail dans ce Challenge. Voici donc un test poussé de *F 15 Strike Eagle II* (Microprose), *F 19 Stealth Fighter* (Microprose), *Fighter Bomber* (Activision), *A 10 Tank Killer* (Dynamix), et *Falcon* (Spectrum Holobyte)... En attendant la nouvelle cuvée aérienne, une dizaine de softs encore en préparation, mais qui devraient dans les prochains mois chambouler à nouveau le paysage de la simulation !

La référence

Il serait impensable de tester ces quelques Hits de la simulation aérienne sans tout d'abord parler d'une référence incontournable, le fabuleux *Flight Simulator 3* de SubLogic. Bien qu'ancien et déjà testé dans de nombreux articles (dont le dernier, sur le scénario hawaïen, dans le n° 75 de *Tilt*), *Flight Simulator 3* offre au joueur un degré de réalisme qu'aucun soft n'est parvenu à égaler. Le nombre et l'interaction des différents instruments de vol n'est atteint ni par *Falcon*, ni par *F 15 Strike Eagle II*. De même, l'animation et la qualité graphique des décors de *FS 3* sont les plus réussies de la micro aérienne. Pilotez un Cessna ou un jet sur ce logiciel et vous souffrirez à vie de la gestion des autres titres. Mais comme toute médaille, celle-ci à son revers : *Flight Simulator 3* est loin de proposer des missions aussi prenantes que celles de *Bomber* par exemple. *FS 3* restera donc notre référence en ce qui concerne la simulation et le rendu graphique. Pour les scénarios, la stratégie et surtout le combat, la lutte reste ouverte entre les cinq softs.

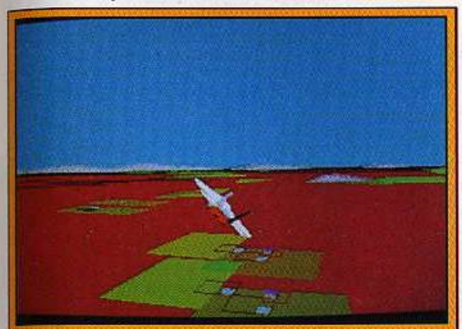
Présentation et prise en main

Un bon simulateur de vol doit offrir un maniement facile à comprendre. Les logiciels développés par Microprose sont les vain-





La référence, l'incontournable FS3 !

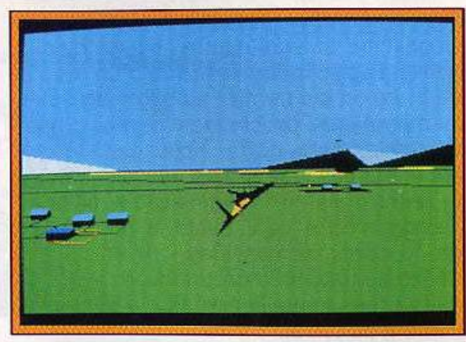


F 15, une vue extérieure.

queurs en ce domaine avec des notices toujours très précises et particulièrement complètes. Pour _F 19_, cet éditeur nous propose même un « carton de touche » à poser sur le clavier. Cette technique, vieille comme le monde, est ici vraiment pratique car elle permet, en quelques minutes, d'assimiler l'ensemble des commandes et d'entrer au plus vite dans le vif du sujet, le premier vol. Pour _F 15_, _Bomber_, et _A 10_, une carte résume l'emploi des instruments. C'est déjà ça ! En revanche, _Falcon_, qui utilise toute une floppée de touches clavier, ne propose ni l'une ni l'autre des options. Dommage. Les notices sont dans tous les cas assez claires, bien que trop rarement traduites de l'anglais (*F 15* devrait l'être dans ses prochaines versions). *A 10* offre sans doute la notice la plus visuelle puisqu'elle comporte un grand nombre de photos d'écrans commentées, une astuce judicieuse et très didactique. Les softs développés par Microprose fournissent également des cartes papier des territoires de combat. Ces cartes, quadrillées et très bien dessinées, sont vraiment très utiles pour la suite des opérations. Signalons enfin que la présentation écran de tous ces logiciels est animée et qu'elle plonge le joueur dans l'ambiance dès les premières minutes. Un bon point pour _Falcon_ qui utilise des écrans vraiment très bien dessinés.

Le développement des missions

_F 19_ offre un choix de missions très varié. Tout comme *F 15*, il permet de combattre dans quatre territoires distincts. Le joueur peut varier ses plaisirs selon trois styles de guerre (plus ou moins générales), deux types de combats (air/air ou attaque terrestre), choisir entre l'entraînement ou le jeu réel et enfin sélectionner quatre niveaux de force pour la résistance ennemie. C'est très complet, très bien dosé dans la progression de la difficulté. De plus, comme en ce qui concerne *F 15*, le pilote devra mener à bien des missions pour avoir accès à un jeu plus difficile. La difficulté des missions se joue sur la force ennemie, mais aussi sur la sélection de l'atterrissage sans crash par exemple.



F 19 sur PC EGA, vue suivie là aussi.



L'un des disques scénarios de Falcon (ST).

Fighter Bomber propose moins de missions (cinq, suivant quatre niveaux de difficulté). En revanche, il profite d'un module de création qui permet au pilote de définir lui-même ses prochaines parties : choix des cibles sur la carte, disposition des unités ennemies, des radars, etc. *Bomber* est le seul simulateur redéfinissable. Génial !
Falcon n'offre pas, quant à lui, un très grand choix de missions. On en compte douze au total et la progression de la difficulté est essentiellement due à l'agrandissement du terrain de manœuvre à chaque nouvelle offensive.
A 10 ne propose que sept scénarios, ce qui est bien peu. En revanche, il est possible de modifier la difficulté du jeu (munitions infinies, etc.) et surtout de cumuler l'ensemble des missions dans une campagne complète.
En conclusion, *F 19* est le plus complet en ce domaine. *Bomber* sort vainqueur ex aequo grâce à son option de création.

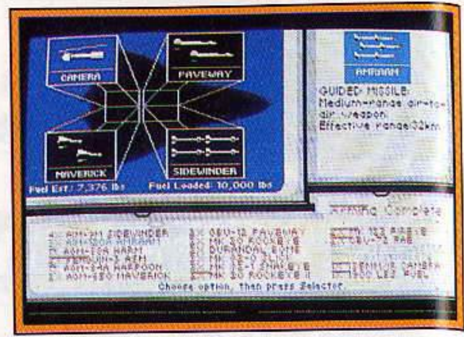
Les préparatifs du vol et la stratégie

Ce sont là les deux atouts majeurs des nouveaux simulateurs de vol. Pour des softs comme *Flight Simulator* ou l'excellent *Chuck Yeager* (vol acrobatique), les qualités graphiques sont poussées au détriment de la continuité du jeu, de la stratégie. Pour les titres en course dans ce Challenge, au contraire, le pilote va, pour chaque mission, mettre en place un plan de vol et une stratégie d'attaque qui entrent au moins à 50 % dans l'intérêt ludique de la partie.
Pour F 15 et F 19, il ne s'agit pas d'un simple texte sur lequel sont notifiés les ordres de mission. Vous visualisez une carte complète du terrain de manœuvre. Sur celle-ci, différentes icônes dessinent, lorsqu'on les sélectionne, le plan de vol, la position de radars ou unités ennemies ainsi que leur portée, etc. En bref, le pilote sérieux passera au moins cinq bonnes minutes à préparer son prochain combat. A la fin de la mission, vous pourrez, sur cette même carte, suivre un résumé animé de votre « travail ». Bomber utilise lui aussi cette précision stratégique. Il y incorpore un « plus » : en pointant à la souris un point de l'écran, le pilote visionne en 3D un tour complet du panorama du lieu visé. Vous pourrez ainsi visualiser l'apparence réelle d'un camp ennemi, mémoriser la disposition d'un convoi de camions, etc.
Face à ce réalisme, A 10 fait pâle figure. Il ne propose, en effet, qu'un commentaire écrit de votre prochain combat, commentaire rédigé, de plus, en anglais et bien moins explicite que les cartes commentées. Préparer les missions de Falcon est encore moins réjouissant. Les tableaux de mise en œuvre de votre prochain vol sont certes très beaux mais ils ne s'intéressent en rien à la stratégie, au plan de vol. Il faudra se reporter à la notice pour prendre connaissance de chaque mission, pour visionner une carte assez petite... C'est dommage et le jeu y perd, stratégiquement parlant, beaucoup d'intérêt.





Un choix réaliste des armes sur Bomber (PC).



Avec, en plus, la définition des armes (F 19).



Préparation de missions idéale pour Bomber.



Portée des radars sur F 19 ou F 15.



Choix des missions sur A 10, peu de préparation.

Le choix des armes

Le choix et la connaissance des armes utili sées par votre jet est d'une importance ca pitale pour la réussite de vos missions fu tures. Falcon fait très fort en la matière puisqu'il permet de choisir entre tous le types de missiles et de bombes et que, sur tout, il tient compte du poids de votre char gement pour le vol.
F 19 et F 15 suivent la même voie, en ou bliant la question du poids. En revanche, sera possible, tout comme dans Bombe de positionner vous-même les armes su l'appareil. Un petit plus pour le réalisme
A 10 est plus pauvre en la matière, non pa qu'il offre un choix d'armes restreint, ma surtout parce qu'il propose des configura tions toutes faites.
La notice joue également un rôle dominan dans l'utilisation des armes. Dans tous le cas, et avec beaucoup de précision pou les softs de Microprose, le pilote peut pre dre connaissance de la portée et de l'ef cacité de chaque type de missile. Passio nant si l'on veut vraiment mener à bien le missions les plus complexes. Signalons e

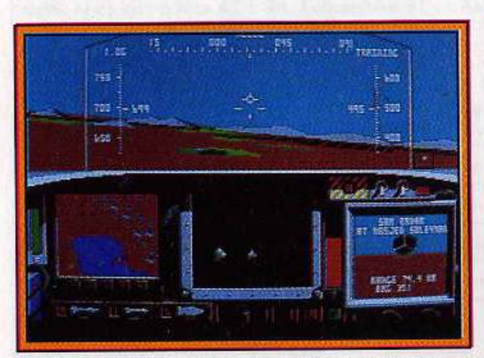
fin que *F 19* vous propose parmi ses objectifs de mission la prise de photo, l'espionnage des unités ennemies. C'est original !

Le tableau de bord

Si l'on se réfère à *Flight Simulator* dont la précision et le réalisme du tableau de bord sont légendaires, tous les titres testés ici ne méritent aucun applaudissement. Commençons par le plus nul de tous, j'ai nommé A 10 et son cockpit moucheté et illisible. Peu d'instruments, le tout en monochrome, rien de passionnant.
Bomber n'offre en gros que deux indicateurs sur son tableau de bord, un altimètre et un compteur de vitesse, tous deux gradués de 2 à 8... Trop simple à mon goût. Le reste des indications est visionné à travers la vitre du cockpit.
Même simplicité en ce qui concerne F 15 et F 19. Seul Falcon offre un tableau de bord suffisamment joli et précis.
Mais, outre la lecture des instruments, les simulateurs d'aujourd'hui se doivent de fournir un grand nombre d'indications, là encore, plus stratégiques que dans le passé. Ainsi, si les tableaux de *F 15 Strike Eagle II* et *F 19 Stealth Fighter* sont simples, ils proposent une très bonne vision des cibles au sol que l'on peut réellement identifier sur le zoom du mini écran d'observation. En fait, seul *A 10 Tank Killer* est à la traîne ! Son tableau de bord n'est ni esthétique ni pratique.



A 10, beau en VGA, nul en EGA.



F 15 privilégie la reconnaissance des cibles.



La cible est précise, comme pour F 15.

Les graphismes extérieurs

Leur qualité dépend bien sûr de la machine sur laquelle on pilote. Les simulateurs de vol sont très souvent développés sur *PC*. En fait, seul Falcon est déjà disponible sur 16 bits. Sur *PC*, c'est encore A 10 qui présente les graphismes les moins réussis. Le choix des couleurs, mais surtout la repré-



Falcon (PC), moins « classe » que F 19.



Paysage précis et coloré, Bomber sur PC.



sentation du sol, sont tels que le mode EGA ressemble à du CGA ! C'est dommage car *A 10* propose, en revanche, beaucoup de reliefs, de collines et montagnes qui brisent un peu la monotonie des « voyages »... Toujours sur *PC*, *Falcon* offre le graphisme le plus fouillé, le plus détaillé. Si le sol est trop uniforme, les constructions ou engins ennemis sont vraiment réalistes. Derrière, *F 15* et *F 19* suivent de près avec un décor légèrement moins beau et précis que celui de *Falcon*.
Bomber use de couleurs très vives qui définissent bien des différents reliefs. Mais il est moins précis que ses confrères, sauf en ce qui concerne l'emploi de la 3D dans le repérage sur carte des lieux et engins.

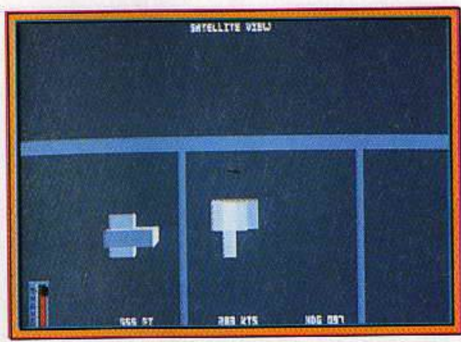
L'animation, le réalisme des mouvements

En gardant toujours l'excellent *Flight Simulator 3* comme référence, tous ces softs décevront l'amateur d'animation réaliste. Non pas que le jeu soit souvent saccadé. Sur *PC*, tout dépend de la machine que vous utilisez et un *AT* offre généralement des virages pas trop « bosselés » (seul *Bomber* souffre un peu de saccades lorsqu'il y a trop de constructions au sol). En revanche, c'est la gestion même des mouvements et la réaction de l'appareil qui est en cause.
F 15, *F 19*, *Falcon* et *Bomber* offrent tous le même défaut : lorsque l'on pousse le manche à balai sur le côté, l'inclinaison que prend l'appareil cesse aussitôt que l'on arrête le mouvement. Aucune inertie, ce qui est impensable en réalité. Dans *FS 3* par exemple, il faut sans cesse corriger la trajectoire pour maintenir un cap, c'est là tout le plaisir de l'aviation. Curieusement, seul *A 10*, lui qui souffrait de troubles graphiques aigus, use d'inertie lorsqu'il balance son manche. Et croyez-moi, c'est un atout de taille.
Il faut, à ce titre, se rappeler l'incroyable souplesse d'un soft comme *Chuck Yeager's*, souplesse qui montre bien qu'il est possible de faire mieux que ce que l'on fait actuellement. Et même sur 16 bits, trop de simulateurs de vol, sous prétexte de miser avant tout sur l'arcade, oublient d'inclure un peu plus de réalisme dans le maniement des avions. Espérons que ce handicap majeur sera gommé prochainement par l'une des nouveauté attendues...

La carte d'A 10 est réellement utile et soignée.

Utilisation des cartes

La stratégie étant toujours plus importante pour les simulateurs de combats aériens, l'emploi des cartes du territoire survolé est désormais d'une importance capitale. *A 10* et *Fighter Bomber* sont les deux grands gagnants en ce domaine. Le premier propose une carte plein écran accessible à tout moment de la simulation. Elle est très bien dessinée et précise, outre la position de votre appareil, son cap et le type de relief qu'il survole. C'est un atout utile pour mener à bien les missions les plus complexes. En ce qui concerne *Bomber*, la carte plein écran profite, et c'est son atout majeur, d'un zoom d'une puissance considérable. Ce zoom permet aussi bien de visualiser un détail au moment « M » de l'action que de prévoir un vaste plan de vol. Un seul reproche, le cap suivi n'apparaît pas sur le dessin, sauf en zoom maximum.
Falcon est bien plus pauvre en la matière. Tout comme la carte fournie sur la notice, celle qui apparaît à l'écran est minuscule et ne sert pas vraiment à l'établissement d'une stratégie.



Un zoom puissant pour la carte de Bomber.

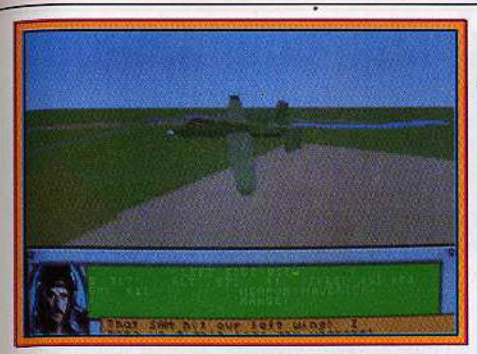
F 19 et *F 15* souffrent du même handicap. En revanche, ces deux titres offrent des cartes papier très claires et quadrillées. Une pression sur la touche « pause » et l'on se situera avec facilité...

Les vues multiples

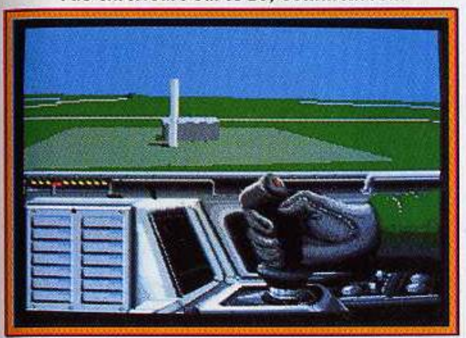
Tous les simulateurs actuels se doivent de posséder une multitude de vues, pas toujours très utiles à mon goût. Mis à part la vue « poursuite » pour le plaisir des sens, et les vues latérales pour repérer l'adversaire, le reste n'est que tape-à-l'œil !
Un logiciel comme *A 10* propose bien sûr toutes ces options de vision mais on n'en tire que peu d'intérêt. Il faudra l'astuce de *F 19* pour séduire le joueur : ce dernier innove, en effet, en proposant une vue missile superbe. Cette option permet de se placer juste derrière un missile tiré et de visionner ainsi et en toute précision l'éclatement de la cible. C'est joli et surtout original ! Mais dans le domaine visuel, c'est finalement *Falcon* qui frappe le plus fort. Il faut tout d'abord mentionner la qualité de son zoom sur toutes les vues extérieures. Ensuite et surtout, *Falcon* permet de modifier l'angle de vue de n'importe quelle fenêtre. L'amateur de belles images s'en donnera à cœur joie !



La map de F 19 est petite, trop petite.



Vue extérieure sur A 10, commentée...



Falcon (ST) égale les softs PC en VGA.

Pour ou contre ?

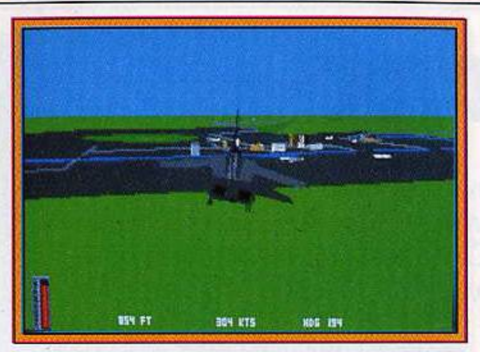
Après ce test point par point que résume le tableau ci-contre, il reste à peser les avantages et les faiblesses de chacune des cinq simulations.

F 19 Stealth Fighter séduit surtout pour la préparation rigoureuse de ses missions et le résumé qu'il en donne en fin de partie. Facile à prendre en main (carton pour les touches clavier), une bonne reconnaissance et visualisation des cibles, originalité de l'option Caméra, il ne lui manque que la carte zoomée à la *Bomber* et un peu plus de réalisme dans l'animation.

F 15 Strike Eagle II est presque la copie conforme de son prédécesseur. Les pilotes profiteront là encore de la préparation stratégique des missions et du bon dosage de la difficulté.

Bomber propose moins de missions que ses confrères. En revanche, la préparation sur carte avec panorama 3D et surtout le module de création de missions personnelles est une petite merveille. Un bon graphisme, une carte superbe, un programme qui compte peu de défauts, animation mise à part.

Falcon est depuis longtemps considéré comme LE simulateur de vol et combat aérien. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il est disponible sur 16 bits, contrairement à ses confrères. Mais si l'on ramène à leur juste proportion tous les critères de test, la palme d'or ne lui revient certes pas aussi facilement. Sa prise en main est déjà trop complexe et la préparation de ses missions bien trop réduite. *Falcon* profite heureusement de disques scénarios désormais disponibles. Il risque pourtant d'être très largement dépassé sur *Amiga* ou *ST*



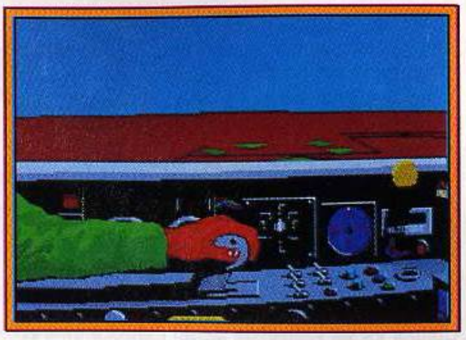
Track vue pour Bomber.

par les prochaines créations ou versions qui seront bientôt sur le marché.

A 10 Tank Killer est un soft bien trop pauvre graphiquement. S'il possède quelques atouts (réalisme de son animation, carte très détaillée par exemple), on ne pourra préférer son paysage et sa stratégie à celle d'un *F 19*.

Au moment où nous clôturons ce challenge, la version définitive de *F 29 Relaliator* d'Ocean n'est malheureusement pas encore disponible. Nous avons donc préféré différer notre test comparatif concernant ce jeu. Les pré-versions qui nous ont été remises nous permettent juste de souligner les points suivants : un tableau de bord très bien dessiné, un choix de missions qui semble vaste pour des écrans techniquement convaincants. Un prochain challenge devrait nous permettre de comparer ce dernier titre aux simulateurs de l'année 1990. Sont en effet attendus (et avec quelle impatience !) *Flight of The Intruder* de Mirrorsoft, un simulateur d'hélicoptère nommé *LHX Attack Chopper* (présenté en avant-première dans le numéro 77), *Falcon +*, une deuxième version améliorée de ce grand Hit, un certain *Hawk* d'Electronic Arts, un éditeur qui nous déçoit rarement et *ATP* (pour Air Transport Pilot), un soft qui vous permettra enfin de piloter autre chose qu'un jet, à savoir ici un *A 320* ! Enfin, la société Microprose prévoit pour le mois de juin la sortie de *F 19* sur *ST* et *Amiga* (pauvre *Falcon* !), de *F 15 Strike Eagle II* pour la fin de l'année et surtout d'un nouveau simulateur futuriste nommé *F 23*. Et ce n'est pas fini ! *Gunship 2000* serait déjà en préparation, suivi de près par le best de la simulation pure et dure, *Flight Simulator IV* et son module de pilotage, déjà disponible aux Etats-Unis et très prochainement en France. Pour plus de renseignements, ne ratez pas le prochain dossier. Ça plane pour moi !

Olivier Hautefeuille



F 15, EGA pour la vue de côté.

Les simulateurs au tiltoscope

Le classement final de ce tableau ne tient compte que des versions PC, micro sur lequel tournent ces cinq softs, et ce en version AT EGA. Falcon, sur ST ou Amiga surpasse en graphisme, animation et bruitages, tout les softs testés ici, en EGA. F 15 et F 19, en VGA (et si l'on passe outre le prix d'une configuration PC VGA) restent pourtant plus performants que Falcon.

	F 19 Stealth Fighter Microprose	F 15 Strike Eagle II Microprose	Fighter Bomber Activision	Falcon Spectrum Holobyte	A 10 Tank Killer Dynamix
Prise en main	★★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
Notice	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Langue de la notice	anglais	français	français	anglais	anglais
Fiche techn. clavier	oui + carton	oui	oui	non	oui
Richesse des missions	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★
Préparation du vol	★★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★	★★★
Armes	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★
Tableau de bord	★★★★	★★★	★★	★★★★★	★
Graphismes extérieurs	★★★★	★★★★	★★★	(16b) ★★★★★ ★★★★★	★★
Réalisme des mouvements	★★★	★★★	★★★	(16b) ★★★★★ ★★★	★★★★
Carte papier	oui	oui	non	non	non
Carte écran	★★★	★★★	★★★★★	★★	★★★★★
Vues multiples	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★
Classement final	1er	2e	2e	4e	5e

Creator

Creator est déjà un logiciel performant pour le dessin monochrome. Il s'adapte à la résolution de votre imprimante et convient parfaitement à la publication. C'est aussi un fantastique outil d'animation. Pour *ST* avec au moins un Mo...

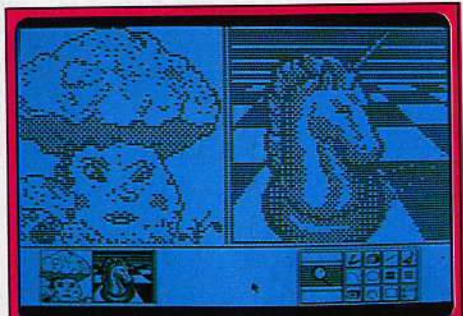
Creator est un logiciel de dessin monochrome et d'animation fonctionnant sur *Atari ST*. Il possède la particularité de pouvoir adapter la résolution du dessin à celle de l'imprimante. Les logiciels de dessin classique sont en effet limités par la résolution de l'écran qui n'est que de 75 DPI (points par pouce), tandis que la résolution d'une banale imprimante 9 aiguilles atteint déjà le chiffre respectable de 240 DPI. Comme il n'est pas possible d'augmenter la résolution de l'écran, le programme utilise le système de l'écran virtuel. Vous allez travailler sur une image de grande taille, l'écran ne représentant alors qu'une portion du dessin. En contrepartie, une image au format A4 en 240 DPI va occuper la bagatelle de 500 K de mémoire. Le programme ne pourra donc fonctionner qu'avec un Mo de mémoire au minimum. En fait, il faut disposer de 2 Mo et plus de mémoire pour travailler librement. Le programme est d'ailleurs fourni en deux versions, une version complète et une version bridée qui ne contient pas le module d'animation, ce qui permet de gagner de la place. Ne vous inquiétez pas cependant. Il est tout à fait possible de travailler avec un Mo de mémoire, à condition de limiter la taille de l'image ou la résolution.

Après chargement du programme, on se retrouve face à un écran vierge avec, à sa base, un panneau de contrôle particulièrement touffu contenant l'ensemble de fonctions disponibles (36 icônes). De plus, un certain nombre d'entre elles contiennent plusieurs fonctions accessibles par bascule, ce qui demande une petite période d'adaptation. Mais l'accès direct à toutes les fonctions se révèle un « plus » très agréable.

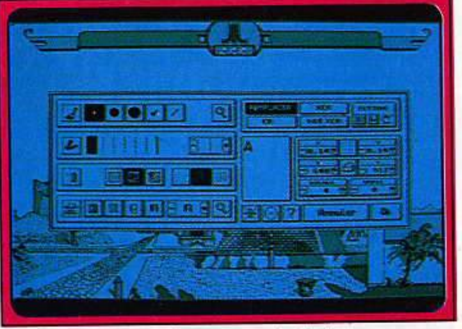
Différents écrans sont à votre disposition pour dessiner : l'écran virtuel lui-même (pleine page) et quatre écrans au format 640 x 400. Si vous disposez de beaucoup de mémoire, vous pourrez bénéficier d'écrans complémentaires beaucoup plus nombreux (jusqu'à 99 !).

On retrouve les outils habituels de dessin : à main levée, à l'épaisseur et au type de trait (continu ou discontinu) paramétrable, brosse (de cinq types seulement mais toutes modifiables), aérosol (lui aussi paramétrable en vitesse et densité), droite, courbe, ligne brisée, cercle, ellipse, rectangle aux angles arrondis ou non, remplissage des figures fermées à l'aide de nombreuses trames. D'autres outils sont moins habituels tel que le fusain qui « s'use » et permet d'obtenir des effets assez particuliers avec un peu d'habitude. On découvre aussi avec plaisir les courbes B-Spline ouvertes ou fermées qui disposent de douze points d'ancrage. Il s'agit de courbes définies par un certain nombre de points, la courbe s'efforçant de suivre le tracé de ces points sans pour autant passer par chacun d'eux, de manière à conserver une certaine « harmonie ». L'intérêt de ces courbes est qu'on peut les modifier en temps réel en déplaçant un point d'ancrage jusqu'à obtention du résultat désiré. La loupe est d'usage particulièrement agréable. Elle offre un mode de temps réel avec un grossissement de deux pour contrôler rapidement un détail, et un mode zoom plus complet d'un facteur quatre et huit. Mais, surtout, certains outils sont toujours accessibles dans ce mode, tels que ligne, courbe, cercle ou brosse.

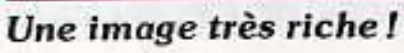
Les possibilités de correction ne sont pas en reste. outre la gomme classique, on dispose d'une gomme paramétrable et surtout d'un « undo » à quatre niveaux !



La loupe en grossissement moyen.

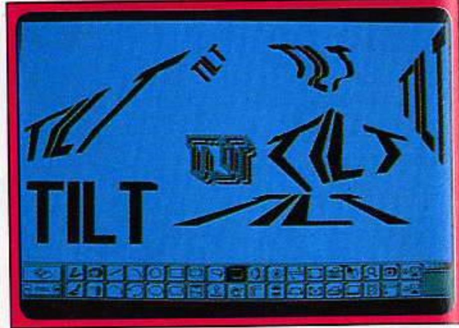


Les options de configuration générale.



Une image très riche !

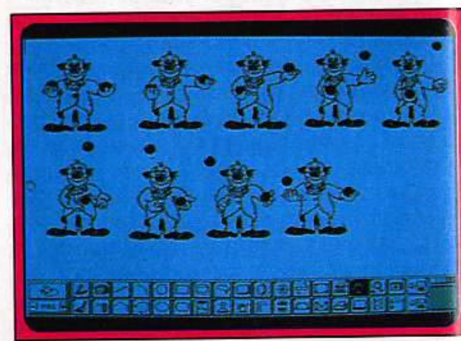
Mais il faut pour cela disposer de plus d'un Mo. Cette riche panoplie est complétée par une impressionnante collection de fonctions dédiées aux manipulations. Ainsi *Creator* se charge d'effectuer automatiquement ombrages et dégradés d'une zone de dessin, et il est possible de geler une image. Ce système se révèle d'une grande importance lorsqu'on se livre à certaines opérations complexes. Vous pourrez ainsi compléter votre dessin et retoucher vos tracés complémentaires sans que cet effacement n'entame le dessin gelé sous-jacent. *Creator* propose aussi la conception facile de cadres et la



Différents types de déformations.

transposition en miroir horizontal ou vertical d'une zone de l'image. Les fonctions de transfert de blocs sont bien implémentées. Le découpage de ces blocs peut se faire soit selon le système classique du rectangle de délimitation, soit selon un tracé libre et cela avec conservation du fond dans la découpe ou non. De plus, ces blocs sont automatiquement transférés dans un presse-papier qui en accepte jusqu'à 36 et peuvent être utilisés comme brosse.

Les effets de déformation sont eux aussi très riches et ont l'énorme avantage de s'effectuer en temps réel, ce qui permet de se rendre compte

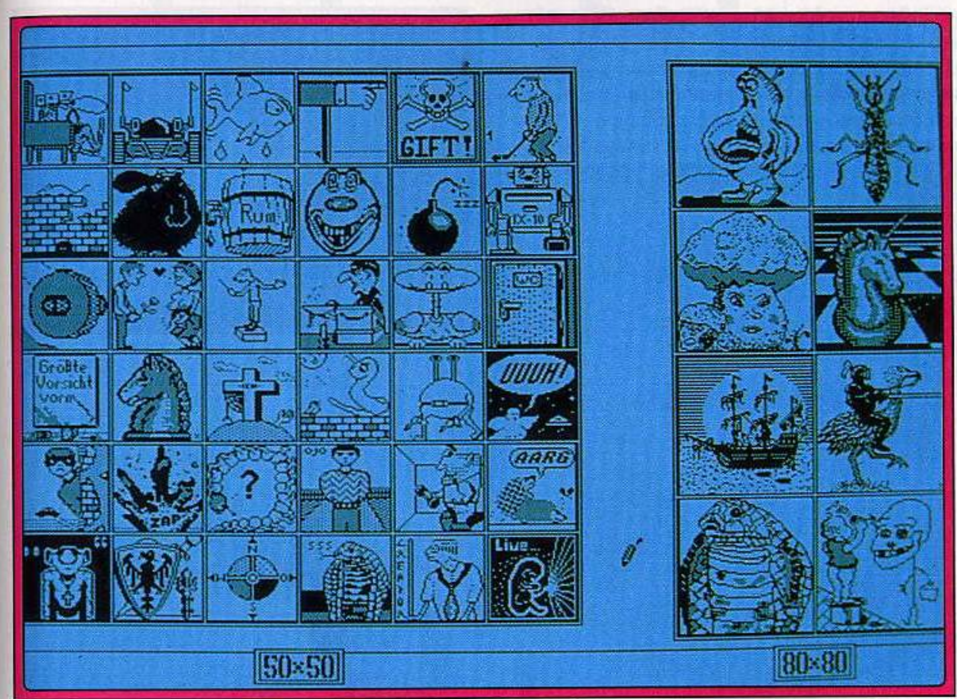


Votre clown prêt à être animé.

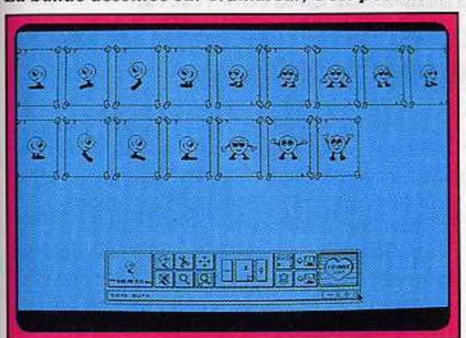
exactement de l'effet avant de le fixer. Le système utilisé est aussi très pratique. Selon l'effet mis en œuvre (rotation, modification de perspective, déformation totale linéaire ou courbe), la zone concernée du dessin se verra attribuer un certain nombre de points de contrôle. En déplaçant à la souris l'un de ces points, vous pourrez observer la déformation obtenue.

Les fonctions texte sont d'une richesse rarement atteinte dans un logiciel de dessin. Différentes fontes aux formats Signum, GEM, Creator ou MonoStar peuvent être chargées.

Après avoir défini la zone du dessin concernée, on peut taper son texte au kilomètre ou charger



La bande dessinée sur ordinateur, c'est possible avec Creator !

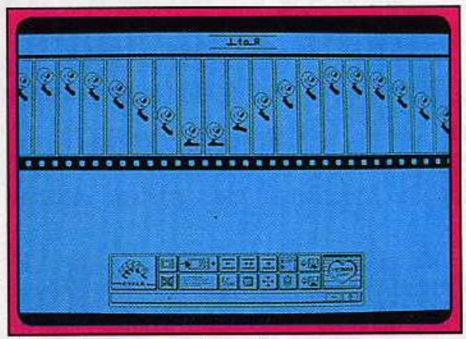


Choisissez les objets du cycle.

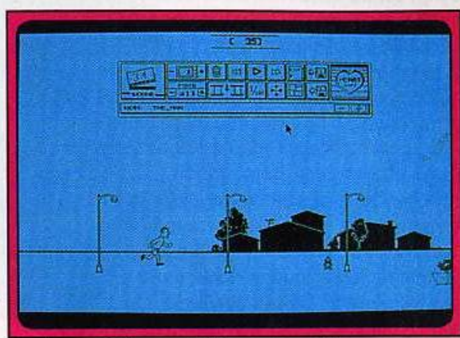
un fichier ASCII. On dispose alors de possibilités complètes de formatage (gauche, droite, centré, pleine justification), d'un changement d'échelle des caractères et de différents attributs (ombré, shadow, souligné). Contrairement aux autres logiciels de dessin dédiés à l'impression, *Creator* permet aussi de travailler directement sur pleine page, facteur indispensable pour terminer la finition. Pour terminer avec l'exploration de la partie dessin de *Creator*, signalons encore qu'il est à même de gérer certains scanners (Hawk CP14, Handy), qu'il reconnaît quasiment tous les formats de dessin, qu'il dispose d'un gestionnaire de fichier modifié beaucoup plus agréable que celui du GEM et que le tableau de contrôle permet de redéfinir un certain nombre de choix : mode de découpe, cercles définis par leur centre ou leur côté, etc.

Même s'il s'arrêtait là, *Creator* serait déjà l'un des meilleurs programmes de dessin monochrome, d'autant que sa gestion d'écran virtuel le rend précieux pour tous les dessins destinés à la publication. Mais c'est aussi un fantastique outil d'animation. Rappelons que 2 Mo ne sont pas de trop pour travailler à l'aise dans ce mode. La première chose à faire est bien sûr de dessiner les différentes positions de votre personnage et de les regrouper ensuite sur une même page. Vous pourrez examiner à la loupe vos personnages, les comparer et les positionner finement par rapport au sol. Dans un second temps, nous allons nous occuper de créer des cycles d'animation en cliquant sur les images voulues de votre page. Avec quelques images bien choisies seulement, vous serez à même de créer des cycles très différents (rotation d'un personnage sur lui-même, déplacement vers la droite ou la gauche, saut, chute). Certaines facilités existent pour créer les sauts et les déplacements, en dehors du positionnement manuel. Vous devrez choisir à ce stade la vitesse d'affichage (de 5 à 70 images/seconde) qui doit être la même pour tous les éléments de votre film.

Passons maintenant à l'établissement des acteurs. Ceux-ci sont constitués de différents cycles d'animation d'un même personnage. Vous allez donc assembler les différents cycles composant l'animation de votre personnage et y introduire les déplacements correspondants pour éviter, par exemple, que votre bonhomme ne reste sur place. C'est aussi dans cette partie que vous allez vous occuper de l'arrière-plan, qui n'est pas une simple image de fond comme dans les autres logiciels d'animation. Ici, votre décor va être subdivisé en un grand nombre de petites cases de différentes natures : sol, air, neige, eau. Le fabuleux apport de *Creator* pour l'animation tient aux réactions de votre personnage en fonction de la nature dans la case où il se trouve. Ainsi, s'il s'agit d'une case « sol » à une case « air » (un trou du décor), il va tout simplement tomber sans que vous ayez eu besoin de programmer ce mouvement de chute. De même, votre personnage va glisser sur la neige, ou nager dans l'eau. Précisons que le programme ne va pas créer le cycle de natation, mais qu'il va l'utiliser dès que votre acteur se trouvera dans une case « eau » au hasard de ses déplacements.

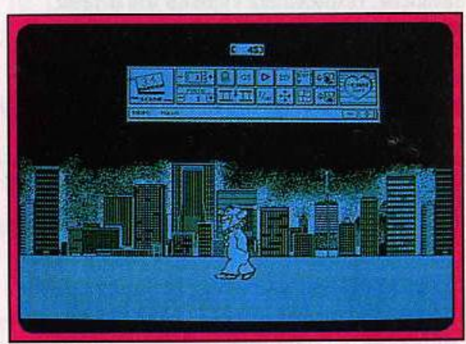


Un bond en un coup de souris.



Les lampadaires sont des « acteurs fixes ».

Passons maintenant à la création de la scène. Vous disposez de 32 pistes pour introduire plusieurs participants à votre animation ou des effets de profondeur. Votre personnage se trouve toujours au premier plan par rapport au décor. Pour le faire passer derrière un objet, il suffit de créer un « acteur fixe » (en fait un élément de décor) que vous placerez en avant de votre acteur principal. Votre animation prend tournure mais il reste à mettre en place le titre. De nombreux effets d'animation sont à votre disposition : déplacement des textes selon un itinéraire linéaire ou courbe, apparition par pixel, avec réglage du temps de chacun de ces effets. La dernière étape, le film, vous permettra de peaufiner votre réalisation en introduisant différents effets de fondu enchaîné entre les scènes. Ce module d'animation est très agréable d'usage et l'adoption de la gestion réelle du décor lui apporte une puissance considérable.



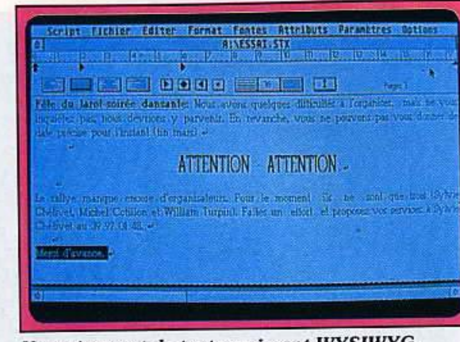
L'animation du personnage est parfaite.

Creator est un grand logiciel, aussi performant dans le domaine du dessin classique monochrome que du dessin destiné à publication ou de l'animation. Le manuel, en français, détaille clairement chaque fonction, l'ensemble étant didactique (disquettes Application Systems, *Atari ST*, 1 Mo ; Prix : 990 F). Jacques Harbonn

Script

Un traitement de texte WYSIWYG, rien d'exceptionnel pour *ST*... Mais celui-ci a des capacités d'impression prodigieuses !

Script est un traitement de texte multifonte et multitaille adapté à toute la gamme *ST*. Il nécessite un minimum d'un Mo de mémoire et un écran monochrome, mais il fonctionne aussi parfaitement en émulation monochrome sur écran couleur. La disquette fournie étant double face, un lecteur approprié est donc indispensable.
Après chargement du programme, vous allez vous retrouver devant votre feuille vierge, surmontée de la règle qui gère toutes les opérations de mise en page. Le programme permet de traiter quatre documents simultanément. *Script* travaille selon une méthode assez particulière, très agréable d'usage. Toutes les phrases ou groupements de phrases séparés par un *return* sont considérés comme des paragraphes et c'est sur ceux-ci que vont s'effectuer les opérations de mise en page.
La mise en œuvre est très simple. Il suffit de positionner le curseur n'importe où au sein du paragraphe et d'activer l'une des options de la règle : ajustement gauche ou droit, centrage, pleine justification (y compris avec les polices proportionnelles, ce qui n'est pas si courant).
Rappelons brièvement que les polices proportionnelles sont des polices qui ne réservent pas la même place pour une lettre étroite, « i » par exemple, que pour une large, comme le « m ». En revanche, l'espacement entre les lettres reste constant, le rendu visuel en est bien meilleur.
Outre les justifications, la règle gère aussi différentes tabulations originales : tabulations avec justification à gauche, à droite ou centrée et même une tabulation numérique pour aligner parfaitement les colonnes de chiffres. C'est enfin elle qui définit l'interlignage et la largeur du document en centimètres ou en pouces. Tous ces ajustements sont visibles immédiatement, le reformatage s'effectuant très rapidement. Chaque paragraphe pouvant disposer de sa propre règle, les possibilités de mise en page sont donc particulièrement vastes. Cette grande richesse se retrouve au niveau du choix des polices de caractères. La disquette fournit la police Rockwell en trois corps différents (7, 11 et 15), chacun pouvant être décliné en deux tailles supplémentaires (petite et grande), ce qui permet



Un traitement de texte vraiment WYSIWYG.

Test des accents
e´=é e`=è a`=à u`=ù
e^=ê e¨=ë a^=â i^=î
i¨=ï o^=ô o`=ò u^=û
E´=É E`=È E^=Ê A`=À
I^=Î O^=Ô O`=Ò U^=Û
oe=œ OE=Œ çest Çest

Rokwel 11
Alphabet: abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890°_ &é"(§è!çà)-` <>,.:= ?./+ ^$¨×%
ùœêÉëâîïôöûŒÊÈÇÀÎÔÖÛÜ«»\|#`´

d'avoir ainsi neuf corps à sa dispostion. On dispose aussi des attributs habituels : gras, souligné, italique, exposant et indice. Tous les types et tailles de lettres peuvent être mixés à loisir au sein d'une même phrase ou d'un même mot. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez charger des polices supplémentaires. Ces polices sont les mêmes que celles de *Signum*. Le catalogue en est impressionnant (pas moins de 700 !), avec même des jeux de caractères pour le tibétain, le chinois ou l'arabe ! De plus l'éditeur de fontes Scarabus, dont nous vous parlons un peu plus loin, permet d'en créer de nouvelles.
Script, possède une vitesse peu courante pour un traitement de texte graphique. Ici pas de problème : vous pouvez frapper à toute vitesse, l'affichage suit sans problème quelle que soit la fonte utilisée, y compris en mode pleine justification avec une fonte proportionnelle.
En revanche, il faut manier les touches de déplacement et d'effacement avec modération car l'affichage est ici plus lent et vous devrez attendre le vidage du buffer clavier avant de reprendre la main. Autre petit inconvénient : les accents circonflexes et les trémas sur les voyelles ne sont pas gérées en touches mortes mais accessibles à partir du clavier numérique qui devient donc indisponible pour les chiffres. Une bascule entre les deux fonctions aurait été la bienvenue.
Script offre certaines facilités d'édition bien pratiques. On peut ainsi remplacer directement un mot par un autre sans avoir besoin de l'effacer au préalable, effacer tout un groupe de mots par un appui unique sur la touche *backspace* et annuler l'une de ces modifications par *undo*. On dispose aussi, bien entendu, du classique couper/copier/coller qui fonctionne entre des documents différents et de la recherche/remplacement (qui



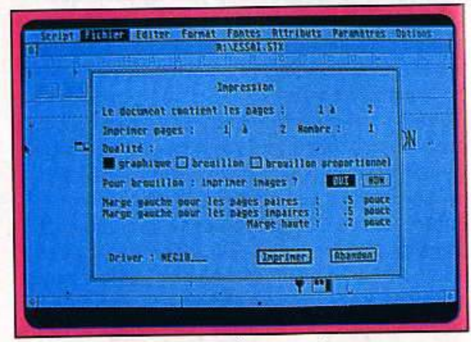
Chers adhérents,

Avant toute chose, nous vous prions de nous excuser pour le retard de ce bulletin de difficultés à organiser certaines activités.

FEVRIER

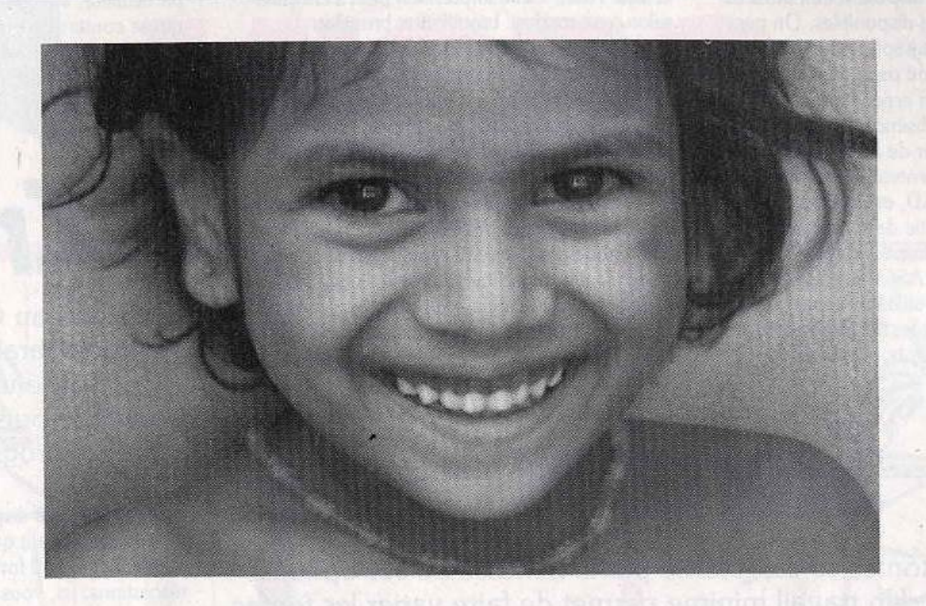
Bowling: Il aura lieu le dimanche 19 Février à 14 heures au bov avenue Foch 75016 Paris. Le tarif est de 22 Frs par partie auquel s'a des chaussures. Il est IMPERATIF de prévenir avant le 16 Février ! 48 afin qu'elle puisse réserver le nombre de pistes corres compréhension.

Exposition Rembrandt: le rendez-vous est finalement fixé au heures devant la pyramide de verre du Louvre. Pour tout renseigne



Les différentes options d'impression.

Parrainez un enfant du-bout-du-monde



Avec 100 F par mois seulement (déductibles de vos revenus imposables), vous pouvez aider un enfant parmi les plus défavorisés d'Inde ou d'Afrique. En devenant parrain ou marraine d'Aide et Action vous agissez pour améliorer les conditions scolaires et la vie d'un enfant connu de vous.

Demandez à Aide et Action de vous présenter votre filleul du-bout-du-monde. Vous recevrez le dossier complet de votre filleul avec sa photo. Vous pourrez lui écrire et vous recevrez de ses nouvelles 3 fois par an. Parrainer un enfant, c'est une aide simple, efficace et durable. Aujourd'hui un enfant du-bout-du-monde a besoin de vous.

Alors n'attendez pas : pour lui aussi les chemins de la vie passent par l'école.
Découpez le bon ci-dessous et renvoyez le à :
Aide et Action
78-80, rue de la Réunion - 75020 PARIS Tél. 16 (1) 43.73.52.36

BRUNO MEURA Emplacement offert gracieusement par le journal

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 78/80, rue de la Réunion - 75020 PARIS

☐ OUI, je désire parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action correspondant à mon premier mois de parrainage (ou mon premier chèque annuel) et désire recevoir le dossier comportant la photo de mon filleul du-bout-du-monde.
☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :
☐ 150 F ☐ 300 F ☐ 500 F ou plus

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.
(en majuscules SVP).
Prénom
N° Rue
Code postal Ville
Tél.
Profession (facultatif)

Aide et Action

TMP01

AIDE ET ACTION EST UNE ASSOCIATION REGIE PAR LA LOI DE 1901. PRESIDENT M. JEAN DARIDAN. ANCIEN AMBASSADEUR DE FRANCE EN INDE.
NOUS REMERCIONS CE JOURNAL POUR SA PARTICIPATION.

n'accepte malheureusement pas les caractères spéciaux comme le retour à la ligne). Les hauts de page, bas de page et notes de bas de page sont parfaitement gérés et disposent eux aussi de toutes les fontes et attributs disponibles. On peut encore « grouper » un paragraphe pour éviter qu'il ne soit coupé par un saut de page, introduire une césure ou, au contraire, un espace insécable. En revanche, on regrettera l'absence de dictionnaire, de glossaire et de compteur de ligne et/ou de signe. *Script* accepte bien entendu des images, au format Signum, IMG, STAD, et Creator. Vous pourrez choisir tout ou partie de l'image et définir avec précision sa place. L'import et l'export des textes s'effectue au format ASCII avec perte des retours à la ligne. Un petit utilitaire fourni permet heureusement de convertir les fichiers First Word sans perte des enrichissements.

L'impression est un autre point fort de *Script*. De nombreux drivers sont fournis, tant pour les imprimantes matricielles 9 et 24 aiguilles que pour la laser Atari. Cette impression peut s'effectuer selon trois modes : brouillon et brouillon proportionnel (pour les imprimantes qui disposent de fontes adaptées) pour contrôler rapidement le travail et impression graphique, beaucoup plus lente mais de qualité remarquable, même sur une banale 9 aiguilles, comme vous pouvez le constater sur les illustrations.

En conclusion, Script est un excellent traitement de texte réellement WYSIWYG qui parvient à allier mode graphique et rapidité, et dispose d'excellentes capacités de mise en page et d'impression, tout cela pour un prix compétitif (disquette Application Systems, *Atari ST* 1 Mo. Prix : 790 F). Jacques Harbonn

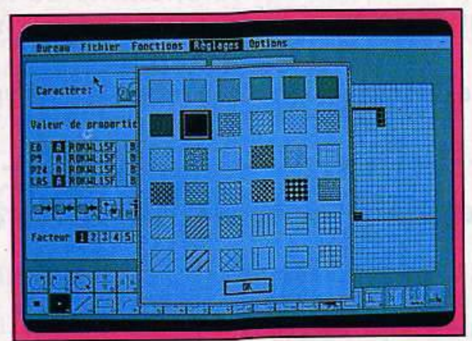
Scarabus

Cet éditeur de fontes se caractérise par la richesse de ses options complémentaires. Un travail minime permet de faire varier les fontes et de passer aisément d'une imprimante à l'autre.

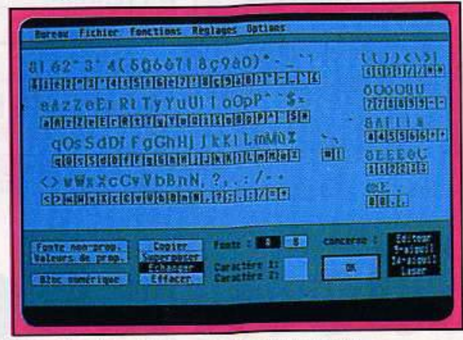
Scarabus est un éditeur de fontes dédié aux traitements de texte *Script* et *Signum* sur *Atari ST*. Il permet de travailler simultanément sur deux jeux de fontes, chacune étant déclinée en fonte écran et imprimante laser, 9 et 24 aiguilles. Deux grilles (écran et imprimante) permettent de travailler sur un agrandissement du caractère sélectionné, tandis qu'une petite fenêtre affiche en permanence la représentation en taille réelle.

Outre le classique dessin à main levée et le centrage du caractère, *Scarabus* propose de nombreuses fonctions de dessin destinées à vous faciliter la tâche : ligne, rectangle, ellipse, remplissage par l'une des trente-six trames offertes. Les opérations graphiques appliquées à l'une ou l'autre grille (écran ou imprimante) ne sont pas en reste : rotation, miroir, étirement ou compression, ces deux dernières étant de puissance paramétrable. De plus, il est possible de récupérer une zone d'un dessin pour en faire un caractère. Mais ce qui distingue surtout *Scarabus* des autres éditeurs de fontes, c'est la richesse et la puissance des options complémentaires. On peut ainsi transformer automatiquement une ou plusieurs fontes en lui appliquant l'une des nombreuses fonctions : italique, grossissement, diminution, contour, ombre, gras, léger et inversion vidéo, la plupart de ces fonctions étant réglable en puissance. Vous pouvez encore transformer une fonte non-proportionnelle ou inversement et transcoder une fonte d'un type dans un autre (9 aiguilles en laser par exemple). Ces transformations permettent d'obtenir très rapidement des variations intéressantes de vos fontes d'origine et cela pour un travail minime.

Ombrage automatique des fontes.



Les différents motifs de remplissage.



Visualisation de l'ensemble de la fonte.

Enfin, il est possible de redéfinir l'attribution des caractères pour changer de type de clavier, par exemple. Si le logiciel n'appelle aucune critique particulière, il n'en est pas de même du manuel qui se contente de résumer sommairement chaque fonction sans expliquer le mode de déroulement général (disquette Application Systems, *Atari ST*; Prix : 350 F).

Jacques Harbonn

Craft

Le bureau GEM de votre *ST* vous paraît un peu faible ? *Craft* offre une alternative plus rapide et puissante à l'usage des programmeurs.

Craft est un shell disponible sur *ST*, c'est-à-dire un environnement qui se substitue au bureau habituel du *ST*. Il fonctionne dans toutes les résolutions. Ici, vous ne pourrez pas utiliser la souris, les icônes et les menus déroulants mais, en revanche, vous serez à même d'effectuer des opérations fastidieuses ou impossibles sous GEM.

Craft est un environnement de type Unix qui conserve cependant une interface utilisateur conviviable. Mais c'est aussi un véritable langage de haut niveau dédié à la gestion du *ST* qui pourra rendre de grands services aux programmeurs en automatisant les multiples tâches répétitives d'une cession de travail.

L'interpréteur de commande traite plus de cent commandes très diverses et puissantes. Il dispose d'un éditeur très complet comprenant une panoplie étendue de contrôles de curseur, un



Un exemple de programmation.

système de « pliage » de blocs de textes à la manière de GFA basic, sans oublier la gestion des blocs grâce à l'indispensable couper/copier/coller ayant huit buffers à sa disposition et enrichi d'un mode Colonne très efficace qui permet par exemple d'isoler la partie commentaires d'un programme. De plus, il accepte aussi bien les fichiers ASCII que les fichiers binaires. Mais ce qui distingue cet éditeur des autres, c'est surtout sa vitesse de traitement impressionnante qui laisse sur la touche des éditeurs aussi performants que celui du GFA, *le Rédacteur* et même *Tempus* jusqu'ici inégalé. La syntaxe des instructions se rapproche de celle du C. On y trouve tous les

éléments indispensables à un bon langage : variables shell, branchements conditionnels, boucles de différents types, instruction d'aiguillage (du même type que le Select Case du GFA), boucle de comptage, boucle de répétition monoligne, chronomètre, etc. Certaines sont très particulières telle que le chaînage des commandes qui permet de construire des commandes très complexes. Ainsi une commande peut être constituée de combinaisons de commandes internes et même d'utilitaires externes au shell. Le résultat de la commande précédente est renvoyée en entrée à la commande suivante. Grâce à ce chaînage, il



Quelques options de l'éditeur.

est ainsi possible d'effectuer de manière automatisée toute une succession de tâches complexes.

Une autre commande particulièrement intéressante est la possibilité de rediriger les entrées-sorties. Ainsi sous GEM, il n'est pas possible de lister sur imprimante le catalogue d'une disquette. Sous *Craft*, plus de problème. Il suffit d'adresser ce listing vers l'imprimante au lieu de l'écran. De la même manière, vous pourrez tout aussi simplement créer un fichier contenant le catalogue de votre disquette ou disque dur. Les programmes (scripts) peuvent être précompilés pour accélérer encore la vitesse d'exécution. Le shell dispose aussi d'une mémoire cache qui accélère de près de 25 % les accès au disque dur et qui peut quasiment doubler celle d'un lecteur de disquette. Le spooler intégré permet de gérer l'impression en tache de fond, c'est-à-dire que vous pourrez continuer à travailler tout en imprimant. Le disque virtuel, de capacité paramétrable, peut être activé et désactivé à volonté, ce qui est loin d'être courant, et permet ainsi de récupérer de la mémoire sans avoir besoin de rebooter.

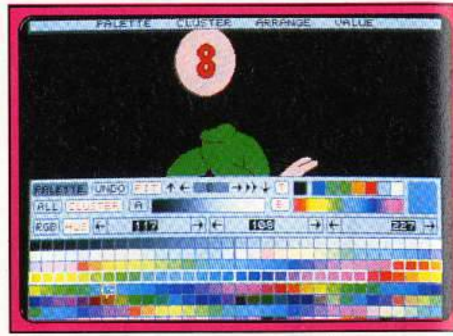
Craft est compatible avec la plupart de compilateurs et assembleurs disponibles sur *ST*. Citons entre autres *Turbo C, Lattice C, Megamax C, Absoft Fortran, Hisoft Modula-2, CDD Pascal* et *DevPac Assembleur*. Le volumineux manuel en anglais (plus de 650 pages) est un modèle du genre. Il explique de manière très claire toutes les fonctions de *Craft* et livre même certains éclaircissements sur des points obscurs du GEM et du Tos. En conclusion, *Craft* apparaît comme un excellent shell quasi indispensable aux programmeurs mais aussi à tous ceux qui accepteront de sacrifier le confort du GEM en échange d'un accroissement impressionnant des possibilités de gestion du *ST* (disquette Arobace, *Atari ST*. *Prix : 690 F)*. Jacques Harbonn

Animator

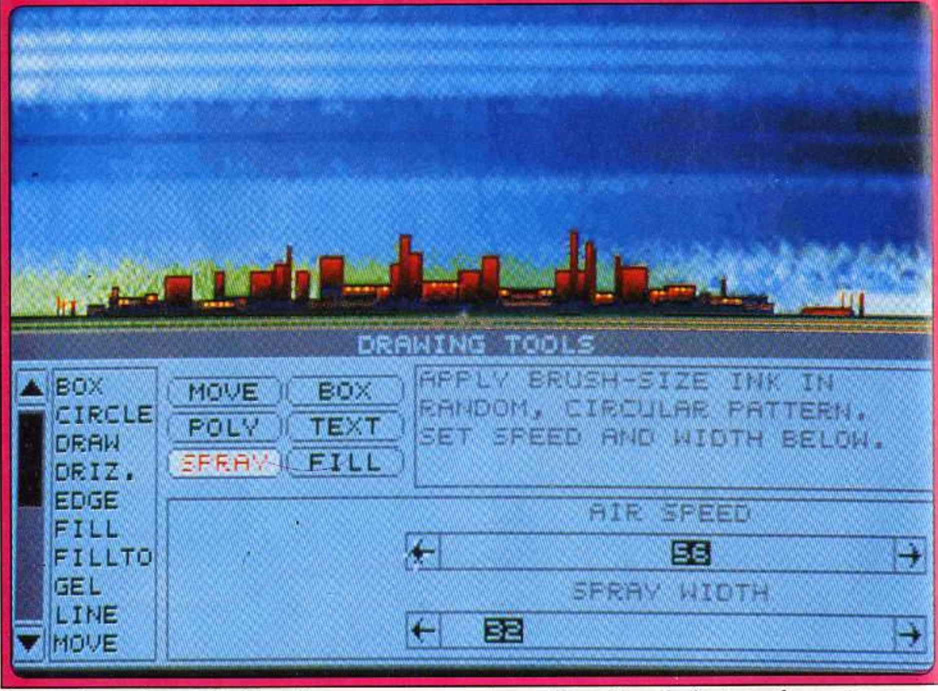
Ce superbe logiciel d'animation graphique confirme qu'un *AT* en VGA bon marché serait un concurrent redoutable pour les *Amiga* et *ST* !

Pour peu que vous soyez équipé d'un *PC 286* ou *4386* configuré en VGA, ce programme, d'animation graphique a vraiment de quoi vous séduire. *Animator* propose des écrans de travail d'une souplesse et d'une clarté parfaites. On y trouve d'abord un module de dessin qui comporte toutes les options classiques de tracés et de remplissages. Le travail des couleurs profite, en plus de la qualité du mode VGA, d'une grande variété de dégradés très facile à manier.

Lorsqu'il aura dessiné plusieurs plans image, l'utilisateur mettra rapidement en place une animation, selon le principe classique du dessin animé. *Animator* propose, bien sûr, un grand nombre d'animations préprogrammées. En ce qui concerne les décors de fond ou le dessin des sprites, il est aussi possible de puiser des créations dans quasiment tous les utilitaires de dessin disponibles sur *PC*. Manié à la souris ou par table traçante, ce soft est aussi compelt que possible. Pas une option de dessin qui ne soit oubliée dans les menus icône ou menus déroulants. Mais, si



La palette graphique, le VGA à la fête.



Sur une image issue de la disquette programme, on retrouve des options de dessin performantes.



Les plans se succèdent, avant l'animation finale.

son prix de revient reste très alléchant, la configuration minimale *PC* qu'il impose à l'acquéreur risque de limiter son accès aux seuls professionnels de l'animation. A noter enfin qu'*Animator* vous permet, pour peu que vous possédiez l'interface adéquate, de transformer vos animations micro en film vidéo. Là encore, l'amateur se heurtera bien sûr au prix de revient du matériel nécessaire à ce travail. *Animator* est un produit complet et performant qui, sur *Amiga* ou *ST* aurait fait des malheurs chez les lecteurs créateurs de *Tilt* (disquettes Autodesk pour *PC 286*, VGA minimum ; prix : 2 500 F).

Olivier Hautefeuille

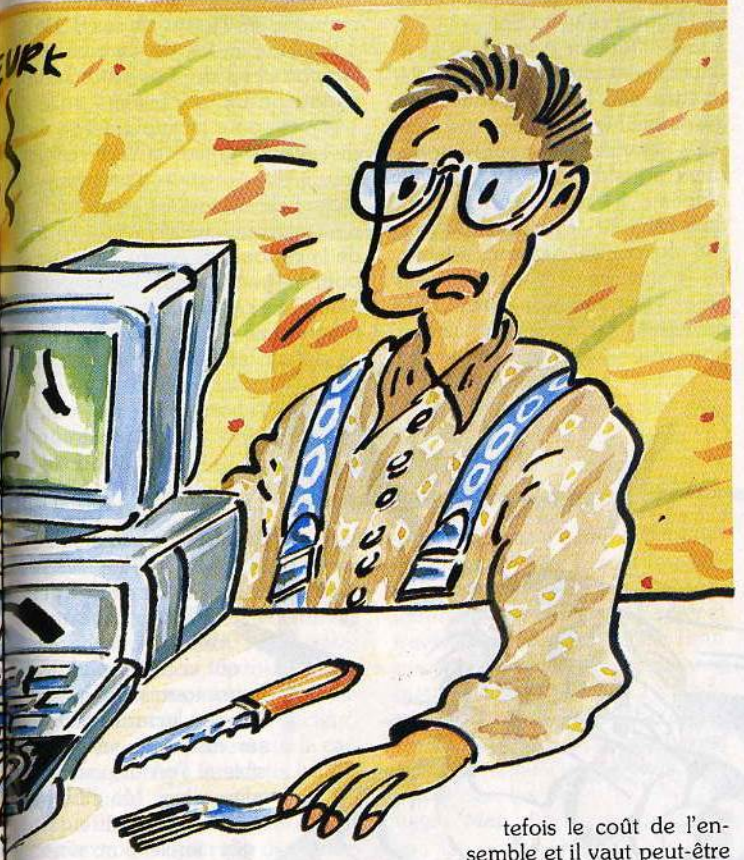


Transformez votre console en Macintosh !

...ou presque ! Les émulateurs, aujourd'hui, n'en sont pas encore là mais ils sont déjà capables de transformer un *ST* ou un *Amiga* en *PC* ou en *Mac*. Une solution idéale ? *Tilt* répond...

Résumé des épisodes précédents. Dans un garage, deux fous de technique inventent le premier micro véritablement personnel : l'Apple. Prophètes en leur pays, les Etats-Unis, ils deviennent les symboles de l'expansion de la micro familiale. Par ce nouveau marché alléchées, des entreprises de grande taille, comme IBM ou Texas Instruments, mais aussi divers petits nés de cette industrie, Sinclair et autres Oric, emboîtent le pas. L'acheteur se perd alors dans les méandres du marché : chaque jour ou presque voit une nouvelle machine apparaître. « Le nouvel ordinateur untel est le meilleur, le plus beau et le moins cher » proclament les réclames. Certes. Mais, il n'est pas compatible avec les autres et ne possède pas un seul programme. Or, c'est bien connu, en micro, le logiciel c'est le nerf de la guerre. Naît alors une idée de génie : l'émulateur, autrement dit celui qui émule. L'indispensable auxiliaire du rédacteur, le *petit Robert* fournit plus d'éléments à ce propos. Un émule tend à égaler ou à surpasser quelqu'un ou quelque chose. En informatique, la définition est un peu moins ambitieuse. Un émulateur est un disposif, matériel ou logiciel, permettant l'utilisation sur un ordinateur de logiciels écrits pour un autre. Au départ solution miracle pour commerciaux en mal d'arguments de vente par machines sans programmes spécifiques, les émulateurs tentent désormais d'ouvrir une nouvelle voie, après avoir démontré leur limites. L'émulateur type ne cherche pas à égaler son modèle. Son but est d'assurer une compatibilité suffisante pour être réellement utilisable tout en exploitant les périphériques de la machine sur laquelle il tourne.

Il existe deux principaux types d'émulateurs. Les premiers sont en fait des logiciels. Par le biais de



la programmation, il est en effet possible de faire n'importe quoi à un ordinateur. Y compris de le rendre schizophrène : il se prend alors pour une autre machine au point de l'imiter de manière fort convaincante... Le principal avantage de ces émulateurs réside dans leur coût très limité. Ils sont généralement proposés à moins de 1 000 F TTC et plus couramment aux environs de 600 à 700 F. Leur compatibilité, fonction de la qualité des programmes est plus ou moins étendue.

Du software au hardware

Cependant, ils ont tous un point faible : leur vitesse d'exécution. Elle est généralement très limitée, notamment en ce qui concerne les opérations d'affichage. Cela reste vérifiable sur les ordinateurs courants. Bien entendu, il est possible d'augmenter leur capacité de traitement d'information afin d'obtenir de meilleures performances avec les émulateurs logiciels. Cette solution, qui sera forcément matérielle, grève toutefois le coût de l'ensemble et il vaut peut-être mieux, dans ce cas, s'intéresser aux émulateurs hardware. Plus coûteux (comptez dans les 3 000 F), ils proposent de mettre un ordinateur en plus dans le vôtre. Ils disposent donc d'un ensemble de circuits électroniques dont la complexité est fonction de l'émulation à réaliser. Certains sont entièrement autonomes et se comportent comme des unités centrales à part entière, d'autres prennent le contrôle total de votre ordinateur. Les solutions techniques sont diverses et répondent à des critères fort variés. Précisons seulement que les émulateurs hardware sont plus fiables et plus performants que leurs homologues logiciels entre ces deux formes d'émulation dépend donc du prix et du besoin d'émulation réel de l'utilisateur.

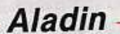
Hé oui ! La question est toujours la même : l'émulation est-elle une bonne solution ? Premier cas de figure. Vous voulez frimer devant vos amis. Pas de problème, avec un émulateur, le résultat est garanti. Mais sérieusement, est-ce bien raisonnable ?

Second cas de figure. Vous disposez d'une machine et avez besoin d'une application très particulière déjà développée sur une autre. La, l'émulation amène un « plus » car elle permet d'augmenter la bibliothèque de logiciels auquelle votre machine a accès. Toutefois, ne vaut-il pas mieux directement acheter un second ordinateur ? Dans l'absolu, oui. Mais, tout dépend de vos moyens. Prenons un exemple concret. Un lecteur de *Tilt* possède un *Atari ST* avec disque dur et écran monochrome. Il désire utiliser un programme sur *Macinstosh* qui n'a pas d'équivalent sur sa machine. S'il dispose de 20 000 F pour se payer un *SE*, pas de problème. Mais, s'il doit se limiter à 5 000 F l'émulation du *Mac* sur *ST* par *Spectre GCR* est tout à fait envisageable. Cela, bien entendu, si l'on est parfaitement sûr de bonne compatibilité entre l'application visée et l'émulateur. Ce point est, lui aussi, déterminant et permet de s'orienter vers un émulateur ou un autre.

Dernier avantage de l'émulation par rapport à l'achat de deux machines : le gain de place ! En résumé, l'émulation est parfois une bonne solution, mais vous êtes en mesure de juger de son utilité.

L'ATARI ST

Présenté au départ comme la machine qui allait tuer le *Mac*, l'*Atari ST* ne s'est jamais réellement hissé au niveau de son modèle. Il sait, cependant, de mieux en mieux l'imiter. Les anciens se souviennent certainement que le *ST* a été le premier à disposer d'un émulateur *Macintosh* (le Magic Sac). Depuis, les choses ont bien changé et désormais trois modèles s'affrontent directement sur le marché français. Disons dès maintenant qu'ils s'avèrent plus convaincants que leur prédecesseur, compte tenu de performances et de fiabilité en hausse. En ce qui concerne l'émulation PC, l'*Atari ST* y est venu rapidement grâce à PC Ditto. Ce logiciel transforme, d'après ses promoteurs, votre machine en un compatible tout à fait ordinaire. Ce n'est pas très coûteux mais les performances sont assez limitées. Actuellement, deux émulateurs PC hard se disputent le marché : PC Speed et Supercharger. Prix et performances sont approximativement similaires mais l'un se targue d'être entièrement autonome et de fonctionner aussi sur *STE*. Enfin, ne passons pas sous silence les divers émulateurs du domaine public qui font de l'*Atari ST* une machine caméléon.



Aladin



Jackintosh, ce fut longtemps le nom de code du *ST* avant son lancement sur le marché de la micro. Le bébé de Jack Tramiel (président d'Atari) était en effet annoncé comme la seule (et économique) alternative au coûteux *Macintosh* d'Apple. Cet audacieux pari n'a jamais été gagné par le *ST* puisque, malgré la variété et la puissance de ses configurations, il n'a jamais pu ébranler le *Mac* de son inexpugnable position. Le *Macintosh* garde en effet ses attraits grâce à l'extraordinaire qualité de sa logithèque. L'émulation du *Macintosh* sur *ST* est donc une solution attrayante à tout point de vue.

Aladin est le petit dernier d'une série d'émulateurs qui ont tous eu l'ambition plus ou moins fondée de créer une équivalence avec le *Mac*. Il se présente sous la forme d'une jolie cartouche bleue contenant les ROM du *Mac*. Elle se connecte sur le port ROM du *ST*. Une fois branché et lancé, le programme propose un menu de configuration qui permet de faire le choix du type d'imprimante, de la taille mémoire réservée au programme et de la taille attribuée à une RAMdisk. Cette dernière est une zone mémoire réservée qui permet de réactiver automatiquement l'émulateur même en cas de *reset* intempestif. Une fois les différentes options choisies, l'interface mythique du *Mac* apparaît comme par magie sur le moniteur du *ST*. Détail amusant, la pomme apparaissant dans le coin du bureau du Mac a été remplacé par une lampe d'Aladin.

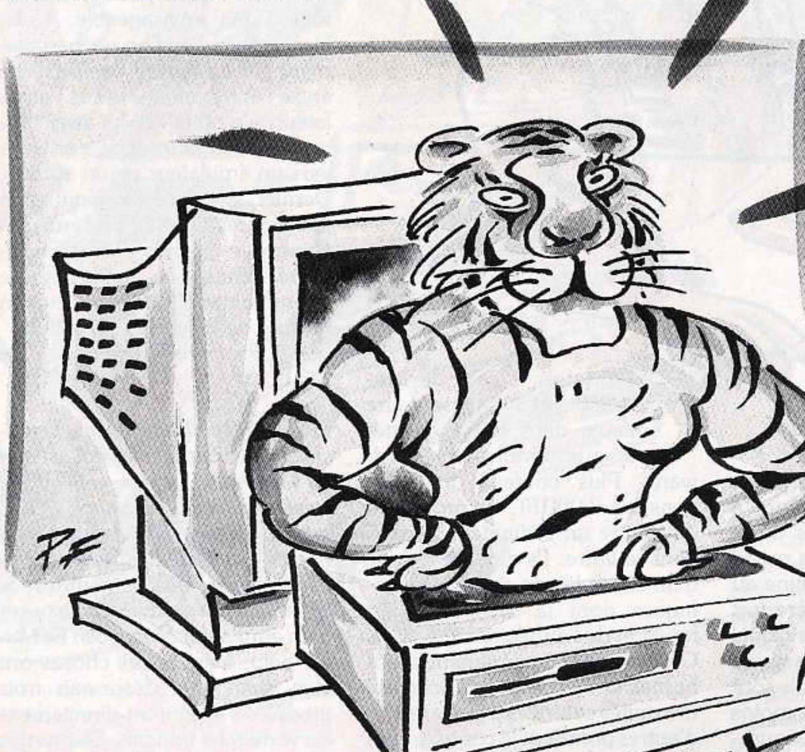
Des disquettes au bon format

L'utilisateur ivre de joie (n'ayant pas bien lu son manuel) se précipite alors sur une disquette système Mac et l'engouffre dans le lecteur de disquette. Surprise ! L'émulateur refuse obstinément de la lire. En effet, bien qu'employant tous les deux des disquettes au format 3,5 pouces, le *ST* et le *Mac* n'utilisent pas les mêmes formats de lecture-écriture pour leur lecteur de disquette. Aussi, pour récupérer les programmes du Mac, les concepteurs d'Aladin ont développé un programme sur disquette qui permet de transférer des pro-

grammes ou données entre le *ST* et le *Mac* (et vice versa) via les ports séries des deux machines. Aladin dispose, de ce fait, d'un format de description de disquette qui lui est propre. Il faudra donc trouver des programmes *Mac* adaptés à ce format ou faire la conversion soi-même.
A noter qu'Aladin reconnaît les disquettes d'autres émulateurs tels que Magic Sac ou Spectre 128. Du point de vue de la qualité, Aladin se comporte comme un *Mac*, on retrouve en effet toutes les caractéristiques fonctionnelles du bureau du *Mac*. Les traditionnels accessoires de bureau (calculatrice, album, tableau de bord) n'ont à aucun moment été mis en défaut lors de nos tests. La vitesse d'affichage sous Aladin semble même légèrement supérieure à celle du *Mac Plus*.

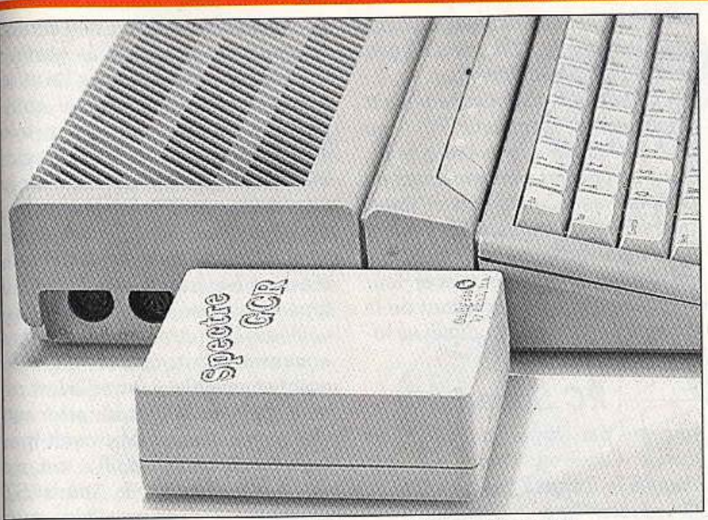
Pour faire une bonne impression

L'utilisation de programmes plus complexes tels que *Macpaint* n'est en rien différente de celle appliquée sur *Mac* pour le même logiciel, les opérations de dessin, de remplissage de forme, ou de lecture-sauvegarde des fichiers se font absolument sans aucun problème. La gestion de l'imprimante parallèle du *ST* par Aladin, est, elle aussi, parfaitement transparente. Cette compatibilité ne saurait être parfaite puisque beaucoup d'entre eux ne respectent pas les règles de programmation du *Macintosh* et poseront donc des problèmes en mode émulation.
Dans le domaine des périphériques, Aladin peut être connecté à plusieurs disques durs (jusqu'à huit). Chaque disque dur peut être divisé en quatre partitions, ce qui permet de lire des données avec des systèmes d'exploitation différents sur le même disque dur, en l'occurrence Aladin et GEM. En ce qui concerne l'impression, Aladin dispose de drivers lui permettant de gérer, outre les classiques imprimantes 8 aiguilles, la NEC P6 à 24 aiguilles d'une résolution de 180 (dont 160 utilisés par Aladin) points par pouce et l'imprimante Laser Atari SLM-804.
Plus qu'un simple émulateur, les concepteurs d'Aladin ont voulu en faire un véritable système d'exploitation supplémentaire pour le *ST*, l'objectif est partiellement atteint grâce à l'utilisation facile de périphériques d'impression ou de sauvegarde. Néanmoins, malgré la qualité de l'émulation, la vitesse de fonctionnement et d'affichage d'Aladin ne saurait cacher son principal handicap : l'impossibilité de lire directement une disquette *Macintosh*. En effet l'utilisateur d'Aladin devra obligatoirement trouver des programmes au format Aladin, ou trouver un *Mac* afin de faire les indispensables transferts de données. Et ce ne sera possible que si les programmes *Mac* ne disposent pas de routines de protection empêchant tout transfert vers le *ST* et, par conséquent, ce conversion au format Aladin. Heureusement les concepteurs d'Aladin prévoient la sortie d'une version permettant la lecture directe d'un programme *Mac* via un lecteur Apple. En attendant, Aladin demeure une spectaculaire mais coûteuse fantaisie.



Spectre

Le spectre 128 est un émulateur hard *Mac* fonctionnant sur toute la gamme *ST*. Il se compose d'une toute petite cartouche contenant les ROM 64K ou 128K du *Mac*, ces dernières étant indispensables pour faire tourner certains programmes tels que *Hypercard, Xpress, Freehand, PageMaker* ou *Illustrator*. Son fonctionnement est strictement identique à celui du Spectre GCR à une différence près : il est incapable de lire directement des disquettes *Mac*. Pour lancer des programmes *Mac* sous Spectre 128, vous devrez donc obligatoirement transférer les fichiers d'un *Mac* au *ST* par l'intermédiaire d'un câble RS 232 C et d'un logiciel de communication adapté, ou transformer vos disquettes *Mac* en disquettes *Spectre* à l'aide de Spectre GCR. Spectre 128 est donc réservé à ceux qui pourront obtenir facilement ces disquettes au format Spectre. Ces dernières étant rares, on comprend mieux l'intérêt de Spectre GCR...
Auteur de Magic Sac et Spectre 128, Dave Small nous propose aujourd'hui Spectre GCR, le meilleur émulateur Mac tournant sur *Atari ST, STE* et *STacy* (et même paraît-il sur le *TT*!). Il se compose d'une cartouche contenant les ROM Apple 128K du *Mac*. Elles pourront être acquises directement auprès d'Apple, mais c'est loin d'être évident : Apple étant plutôt soupçonneux sur l'usage de ses ROM. L'idéal est en fait de s'adresser à l'importateur de Spectre. Cette cartouche est, par ailleurs, reliée à la prise pour lecteur externe de disquettes grâce à un câble fourni. L'adjonction d'un second lecteur de disquettes est possible par l'intermédiaire du second port de la cartouche. Avant de lancer pour la première fois l'émulateur *Mac*, il est capital de passer par le programme de configuration qui va définir les caractéristiques de votre matériel. Tout d'abord. Spectre vous informe du maximum de mémoire disponible en émulation : 832K sur un *1040* ou un *Méga ST1* et jusqu'à 3776K sur un *Méga ST4*. Réserver 320K comme mémoire cache, ce qui accélère grandement toutes les opérations de lecture-écriture sur disquette, est possible si l'on dispose de plus d'un Mo. L'impression peut être dirigée sur le port série, parallèle ou DMA (imprimante laser). En ce qui concerne le disque dur, Spectre permet l'installation d'une ou plusieurs partitions (NFS ou HFS) *Mac* des disques durs *ST* avec option d'auto-boot en mode Mac à partir du disque dur. La partition Mac n'est pas reconnue par le bureau GEM. La faire revenir à son ancienne attribution ST est assez difficile.
Le menu Floppy sert à définir le nombre de lecteurs, simple ou double face, la détection automatique d'insertion d'une disquette (uniquement pour les disquettes déprotégées en écriture et sur les lecteurs *ST* de bonne qualité, certains souffrant d'une tare à ce niveau) et le mode adopté : Spectre ou Mac. Spectre GCR est en effet le premier émulateur capable de



Avec Spectre, l'univers Mac est véritablement à la portée du ST !

lire directement des disquettes *Mac* sans autre accessoire. Un petit programme permet de tester la vitesse de rotation de vos drives qui doit être de 300 RPM (rotations par minute). Si toutefois ce n'était pas le cas, nul besoin d'ouvrir le *ST* pour régler le lecteur. Grâce à un ajustement sur la cartouche, on régle au mieux les impératifs de lecture-écriture. Ce menu Floppy permet aussi de formater ou de copier des disquettes dans l'un de ces deux formats, Spectre ou Mac, avec passage de l'un à l'autre. Le dernier menu, Goodies, est réservé à la gestion du son. C'est encore le point faible de Spectre GCR, malgré les progrès réalisés. Le mode 11 KHz établit toutefois un compromis très acceptable.

Macintosh en lecture directe

Bien que Spectre GCR soit prévu pour fonctionner en priorité sur moniteur monochrome, il est possible de le faire tourner en couleurs. Toutefois, l'écran restera monochrome et vous ne pourrez visualiser qu'une moitié d'écran. Le moniteur monochrome est donc chaudement recommandé. Le clavier est correctement géré en dehors de petites anomalies : clavier numérique à éviter ; inversion des « 2 » et « % », cette dernière disparaissant avec la version 6.0 du System. La souris fonctionne sans le moindre problème. Côté impression, Spectre est fourni avec les drivers pour HP Deskjet, Laserjet, imprimantes Postcrip et SLM 804. Pour cette dernière, seules la copie d'écran et l'émulation ImageWriter II sont implantées. De plus, vous devrez obligatoirement retirer le bac à papier et travailler en feuille à feuille. Pour pouvoir utiliser une imprimante matricielle compatible Epson, mieux vaut disposer du driver correspondant. Le plus simple est de télécharger l'un de ceux proposés sur les serveurs *Mac*. Le port Midi du *ST* n'est pas reconnu, mais cela n'a qu'une importance relative, le *ST* disposant d'excellents programmes dans le domaine de la MAO (Musique assistée par ordinateur). La plupart des programmes s'éxécutent sans le moindre problème, directement à partir des disquettes *Mac*. Ainsi avec une mémoire suffisante, vous pourrez travailler en multitâche sous *Multifinder*. *Hypercard*, *Excel 2.2*, *Word 4*, *Adobe Illustrator*, *Ready Set Go*, ou *PageMaker* fonctionnent sans le moindre problème. En fait Spectre GCR est capable de lire toutes les disquettes *Mac* non protégées et quelques disquettes protégées ne faisant pas appel au hard du *Mac*. En revanche, certaines disquettes protégées refuseront de passer : *Xpress 2.1*, *Falcon*, *Uninvited* par exemple. Dans de rares cas, la disquette n'est pas protégée mais l'émulation ne fonctionne pas. C'est le cas de *Shangaï* qui appelle le menu de récupération d'erreur, sans succès d'ailleurs. Rassurez-vous cependant : la plupart des softs *Mac* fonctionnent bien. L'émulation tourne à bonne vitesse : 20 % plus rapide qu'un *Mac Plus*, avec l'avantage d'un écran 30 % plus grand. De plus, l'adjonction de la carte accélératrice Turbo 16 permet même de doubler les performances du *SE* en rapidité.

Spectre GCR est un superbe émulateur *Mac* pour *ST*, très complet et fiable, le premier à disposer de la lecture directe des disquettes Mac sans l'intervention d'un autre accessoire.

Supercharger

Emulateur *PC* fonctionnant sur toute la gamme *ST* (*STE* compris), Supercharger se présente sous forme de boîtier vertical de faibles dimensions. Il contient toute l'électronique nécessaire à l'émulation : processeur NEC V 30 (compatible 8088 et 8086) cadencé à 8 MHz et mémoire RAM de 512 Ko extensible à 1 Mo. Il peut, en outre, accueillir un co-processeur mathématique 8087 bien utile pour certaines applications gourmandes en calcul (raytracing, 3D surfaces pleines, etc.). Supercharger dispose de sa propre mémoire et ne sera donc pas incommodé sur une configuration *ST* minimale de 512 K. En contrepartie, les 4 Mo d'un *Méga ST 4* ne pourront pas être utilisé en mode *PC* et serviront uniquement à un éventuel disque virtuel.

L'installation est très simple et ne nécessite aucun démontage ou soudure. Machine éteinte, connectez l'émulateur au port DMA du *ST*. Si celui-ci est déjà occupé (disque dur), pas de problème : Supercharger s'intègrera au milieu de la chaîne DMA. Il ne reste plus qu'à raccorder l'alimentation séparée de l'émulateur, à mettre ce dernier sous tension, à allumer l'*Atari* et à appuyer sur le bouton de *Reset* de Supercharger. Omettre ce dernier point reviendrai à s'exposer à des problèmes de lecture de disquette ou, pire, à endommager une partition de votre disque dur. Lors de la première installation de Supercharger, l'utilisateur le configurera : nombre et vitesse des lecteurs (qui dépend du format 3.5 ou 5.25 pouces), installation d'une partition PC sur le disque dur pour un auto-boot, installa-

tion de l'adresse DMA, du coprocesseur mathématique, fréquence de balayage sur moniteur couleur (50 ou 60 Hz) ou inversion d'écran en monochrome. Quelques précisions sont utiles en ce qui concerne disquette et partition disque dur. Supercharger considère les lecteurs du *ST* comme des lecteurs 360 K. Un programme *Batch* d'installation crée un lecteur fictif (il faut en créer un second si vous disposez de deux drives) qui redonne au lecteur du *ST* sa capacité réelle. Cette limitation ne pose guère de problème car lecture et écriture se feront toujours en 720 K. Seul le formatage demande à être effectué sur le ou les lecteurs fictifs si l'on veut obtenir les 720 K que l'on est en droit d'attendre. En ce qui concerne le disque dur, la partition PC doit toujours être la dernière partition disponible. De plus, il est capital de faire disparaître l'icône correspondante du bureau du *ST* car toute tentative d'ouverture sous GEM détruirait irrémédiablement son contenu.

Une cohabitation réussie

En revanche, cette partition PC peut être indifféremment au format Dos ou Xenix. Ces partitions spécifiques au *PC* ne sont utiles que pour l'auto-boot en mode *PC* car fichiers et programmes *PC* cohabitent parfaitement avec ceux du *ST*. Que ces longues explications ne vous trompent pas : l'installation complète, disque dur compris, est très rapide.
Supercharger émule le mode CGA, que ce soit sur écran couleur ou monochrome (les couleurs sont alors remplacées par des gammes de gris). Notons à ce propos que les fontes monochromes sont jolies mais un peu fines. La souris du *ST* fonctionne sans problème à condition de disposer du driver Msmouse.com non fourni. Le port parallèle est bien géré et l'utilisation de l'imprimante laser Atari ne pose aucun problème en émulation Epson ou mode Diablo. En revanche, le port série n'est pas du tout utilisable et les passionnés de communication en seront pour leurs frais. Cependant, grâce à la séquence de touches *Hotkey*, il est possible de basculer du Ms-Dos au Tos sans perdre l'application en cours côté *PC*. Il ne reste plus qu'à utiliser le soft *ST* de communication de son choix et à revenir ensuite à l'application *PC* que l'on avait quitté. Autre lacune : le son. Certes, le *PC* n'est pas renommé pour ses capacités sonores. Mais, ici, vous n'obtiendrez rien, pas le moindre bip ! C'est d'autant plus étonnant qu'un émulateur logiciel (*PC Ditto* pour ne pas le nommer) y parvient sans problème. Nous avons essayé de nombreux programmes de tout type. Côté langages, turbos pascal, turbo basic et turbo C fonctionnent à merveille. Pour ce qui est des applications de bureautique, nous n'avons rencontré aucun problème avec des programmes comme *Pagemaker*, *AutoCAD* et autres *Deluxe Paint*. Les jeux non protégés, style *Archipelagos*, *Life & Death* ou la totalité des aventures de Sierra on line tournent sans problème. Cependant, la plupart de ces programmes existent en version *ST* et disposent alors de graphismes, animation et sons bien supérieurs. Il reste les quelques programmes non adaptés tel *Life & Death* ou le bridge. Il est important de noter que certains programmes protégés sur disquette ne pourront pas fonctionner, le contrôleur du *ST* ne pouvant pas suivre toutes les instructions de celui du *PC*. L'émulation tourne à bonne vitesse : environ trois fois plus vite qu'un *PC-XT 8088* à 4.77 MHz. L'indice Norton est de 4.2 et PC Tools annonce une performance de 215 %, toujours par rapport au *PC* étalon déjà cité. Il est bien évident que l'on reste bien en deçà d'un *PC 286* ou *386*, mais les prix sont aussi bien différents.
En conclusion, *Supercharger* est un excellent émulateur *PC* pour *ST*, d'installation très facile et offrant de bonnes performances en dehors des lacunes son et interface série déjà citées. Il se révélera d'une grande utilité pour ceux qui ne veulent pas trop grever leur budget et disposer pourtant de la quasi-totalité de la prodigieuse logothèque du *PC*.

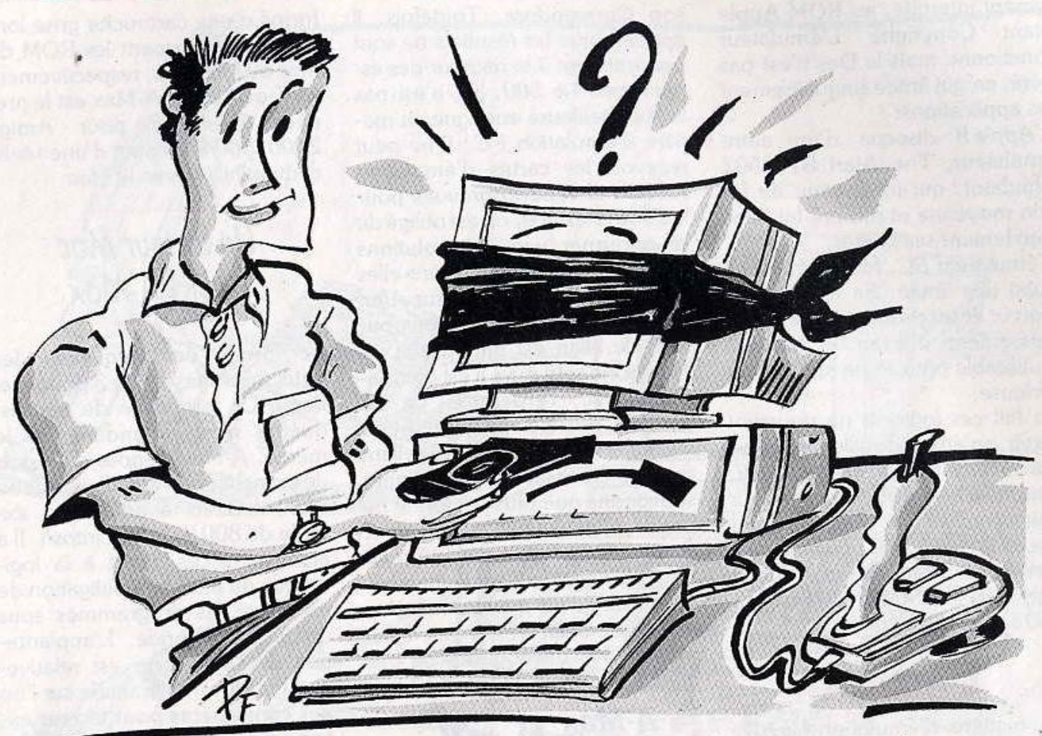
PC Speed

Importé par Upgrade, PC Speed émule l'environnement *PC* sur *Atari ST*. Efficace (il assure une compatibilité quasi parfaite), ce matériel implique une installation assez complexe. En effet, PC Speed se présente sous la forme d'une carte que l'on doit souder à l'intérieur de la machine. Cette opération est délicate : démontage, soudure, avec un risque de détérioration des composants de l'*Atari*. Même si la notice explique en détail la marche à suivre pour réaliser soi-même l'installation, nous vous conseillons vivement de faire appel à un revendeur spécialisé. Mais attention, le prix de l'opération s'ajoute alors à celui du produit.
La disquette fournie avec PC Speed possède plusieurs sous-programmes d'installation qui concernent la gestion de l'écran, le choix des couleurs, la gestion des disques et de la souris. La mise en place de votre nouvel environnement de travail est très souple et complète. Pour le clavier, il est possible de modifier la vitesse de répétition des touches (réaction à une touche maintenue appuyée par exemple), le délai de réaction à la frappe et le choix du type de clavier. Ceux qui ont travaillé sur *PC* retrouveront ainsi un environnement clavier en tout point semblable. L'installation de la souris permet de connecter soit une souris de type Microsoft (par la prise série RS 232), soit de rendre la souris *ST* compatible avec cette dernière.



Côté écran, plusieurs modes sont proposés. En couleur, seul le mode CGA est émulé. Ce qui donne 320/200 en 4 couleurs ou bien 640/200 en 2 couleurs). En mode texte, on retrouve seize couleurs qu'il s'agisse du mode 40 ou 80 colonnes. Pour travailler sur les utilitaires, les configurations Hercules et Olivetti sont au programme. Pour la première, on choisira entre 720/350 pixels sous deux couleurs, et 80 colonnes en mode texte sous deux couleurs. L'émulation Olivetti est intéressante car elle correspond à la haute résolution du *ST* (640/400 en monochrome).
PC Speed gère, enfin, toutes les configurations disque possibles du lecteur simple ou double face

au disque dur. Dans le cas de l'utilisation du disque dur de votre *ST*, il se charge de mettre en place une partition Dos à côté de votre précédente partition Tos.
La compatibilité de PC Speed est quasiment parfaite. Aucun des jeux testés n'a posé problème et tous les utilitaires semblent fonctionner ici sans défaut. Quelques défaillances apparaissent dans la gestion de la souris, le choix de l'écran. Mais tout cela est plus souvent dû aux programmes eux-mêmes plutôt qu'à une faiblesse de l'émulation ! Il existe quand même quelques restrictions quant à l'utilisation de certains softs *PC*. En mode CGA, les lettres clignotantes ne sont pas émulées. On notera aussi une restitution assez médiocre des sons échantillonnés. Autre défaut, PC Speed émule mal les programmes spécifiquement conçus pour les *PC 286* ou *386*. Dernier point, du reste souligné par le manuel : certains logiciels bloquent au chargement du fait de leur routines de protection. Cela ne nous a pourtant pas empêché de charger *Word*, traitement de texte relativement bien protégé contre la copie.
Mis à part la complexité de son installation, *PC Speed* est très efficace. L'émulation *PC* est convaincante dans le cas des configurations *ST* performantes. Sur *ST 2* ou *4*, l'utilisation de disques virtuels, de partitions multiples sur le disque dur est réellement intéressante. Avec *512 Ko*, cela est cependant moins évident. On dispose d'une quantité limitée de mémoire pour un prix relativement élevé.



PC Ditto

PC Ditto se propose de vous faire accéder à la logithèque du *PC* sans adjonction de la moindre carte. Avant le lancement, un menu de paramétrage vous est proposé. Il permet de choisir les caractéristiques d'affichage de l'émulateur, le nombre ou le type de périphériques qui lui sont reliés (format lecteur de disquettes, disque dur). Vous pouvez ainsi utiliser votre lecteur de disquettes d'origine de 3.5 pouces comme mémoire de masse ou lui adjoindre un lecteur de 5 pouces un quart. Il existe une semi-compatibilité entre les formats d'écriture des disquettes double face du *STF* et du *PC*. Vous pouvez en effet lire un fichier au format 720 Ko écrit sur un *PC* avec un *STF*, alors que le contraire est difficile. Avec la nouvelle gamme *STE*, la compatibilité est désormais totalement acquise. Une fois les différents paramètres choisis, PC Ditto peut être lancé. Le *ST* se transforme alors comme par miracle en *PC*, disposant d'un mode CGA, mais sa vitesse de fonctionnement est réduite de 50 à 70 % par rapport à celle d'un *XT* de base à 4,77 MHz ! Autant dire que le moindre petit directory réclame des trésors de patience. Malgré son incroyable lenteur, PC Ditto se révèle compatible avec un très grand nombre de logiciels allant du ludique à l'utilitaire. On peut citer *Flight Simulator*, *Dragon of Lance*, plusieurs Infocom, *Space Quest*, *Word*, *Wordstar*, *GW basic*, *Turbo basic*, *Dbase III*, la liste étant loin d'être exhaustive. PC Ditto peut être branché au disque dur, mais aussi à une imprimante via le port parallèle ou le port série du *ST*. PC Ditto se permet même d'émuler les capacités sonores d'un *XT* (ce qui ma foi n'est pas trop dur). D'un point de vue technique, PC Ditto est un chef-d'œuvre de programmation. Mais, à l'usage, il se révèle impraticable, donc parfaitement inutile, sauf pour épater les copains. Sa lenteur lui interdit en effet toute utilisation réelle. Pour remédier à ce problème ses concepteurs s'apprêtent à commercialiser PC Ditto II qui disposera d'un support hard et donc d'une vitesse de fonctionnement permettant des applications pratiques. Attendons donc sa sortie afin de juger.

Les émulateurs du domaine public

Il existe beaucoup d'émulateurs du domaine public pour le *ST*, couvrant de nombreuses machines : *Apple II*, *C 64*, gamme *Atari 8 bits (400, 800, XL, 130 XE)*, *Oric*, *PC*. Toutefois, certains d'entre eux autorisent juste quelques instructions limitées sous basic comme l'émulateur Oric.

Xformer est beaucoup plus complet. Il simule de manière correcte le *6502* en mode natif ou diverses machines qui l'utilisent : *Apple II*, *C 64*, *Atari 8 bits*. L'utilisation est plus ou moins simple selon l'émulation demandée. Ainsi le mode *Atari 8 bits* dispose d'une série d'options pour configurer la mémoire disponible et les drives, effectuer les transferts de fichiers entre disquettes 5 pouces un quart de l'*Atari 8 bits* et 3 pouces et demi du *ST*. L'émulation fonctionne correctement à condition de ne pas trop lui en demander. Sous basic, les choses se passent à peu près bien, mais il est hors de question de faire tourner un programme assembleur utilisant finement les ressources des *XE/XL*. De plus, la conversion des instructions du 68000 en 6502 prend du temps et l'ensemble ne tournera qu'à 30 à 40 % de la vitesse de la machine émulée. Pour l'*Apple II*, Xformer doit recopier le contenu des ROM dans un fichier, opération norma-



Xformer (Atari ST).



MS.EM (Atari ST).

6502 Emulator (Atari ST).

lement interdite, les ROM Apple étant Copyright. L'émulateur fonctionne mais le Dos n'est pas géré, ce qui limite singulièrement les applications.
L'*Apple II* dispose d'un autre émulateur, The Atari ST 6502 Emulator, qui fonctionne de façon moyenne et montre lui aussi rapidement ses limites.
L'émulateur *PC*, MS. EM, est lui aussi très limité. Sa très grande lenteur et ses problèmes de rafraîchissement d'écran le rendent inutilisable pour toute application sérieuse.
En fait ces logiciels ne pourront servir qu'aux bidouilleurs qui se retrouveront sous *PC*, *Apple II*, *Oric*, *C 64*, et *130 XE* sans pour autant quitter leur machine favorite. A la rigueur, ils pourront s'en servir pour tester un programme simple en basic ou en assembleur 6502 mais guère plus.

L'AMIGA

En matière d'émulation, la démarche de l'*Amiga 2000* est relativement originale. La conception électronique de la machine est étudiée pour que l'utilisateur puisse à loisir mettre un *PC* dans son *Commodore*. Toutefois, il apparaît que les résultats ne sont pas vraiment à la hauteur des espérances. Le *500*, lui, n'est pas logé à meilleure enseigne en matière d'émulation *PC* : il ne peut recevoir les cartes d'émulation A 2088 et A 2286 prévues pour le *2000*. Résultat, on est obligé de se retourner vers des solutions strictement logicielles. Sont-elles plus convaincantes que sur *Atari ST* ? En matière d'émulation pour *Mac*, le bilan est plus positif. A Max trône seul mais il est compatible avec l'ensemble de la gamme. Reste à savoir s'il est de même niveau que l'excellent Spectre GCR sur *Atari ST*. Enfin, soulignons que plus personne ne parle d'émulateur C 64 pour *Amiga*. Ce produit a existé mais n'est plus distribué sur le marché. Il est vrai qu'en matière ludique, le *500* se suffit désormais à lui-même avec des logiciels de très bonne qualité.

A-Max



L'*Amiga* est à son tour gagné par la fièvre de l'émulation *Mac*. A-Max se présente sous la forme d'une cartouche grise longilienne renfermant les ROM du *Mac* ou *Mac Plus*, respectivement 64 K ou 128 K. A-Max est le premier émulateur pour *Amiga 2000/500* disposant d'une réelle compatibilité avec le *Mac*.



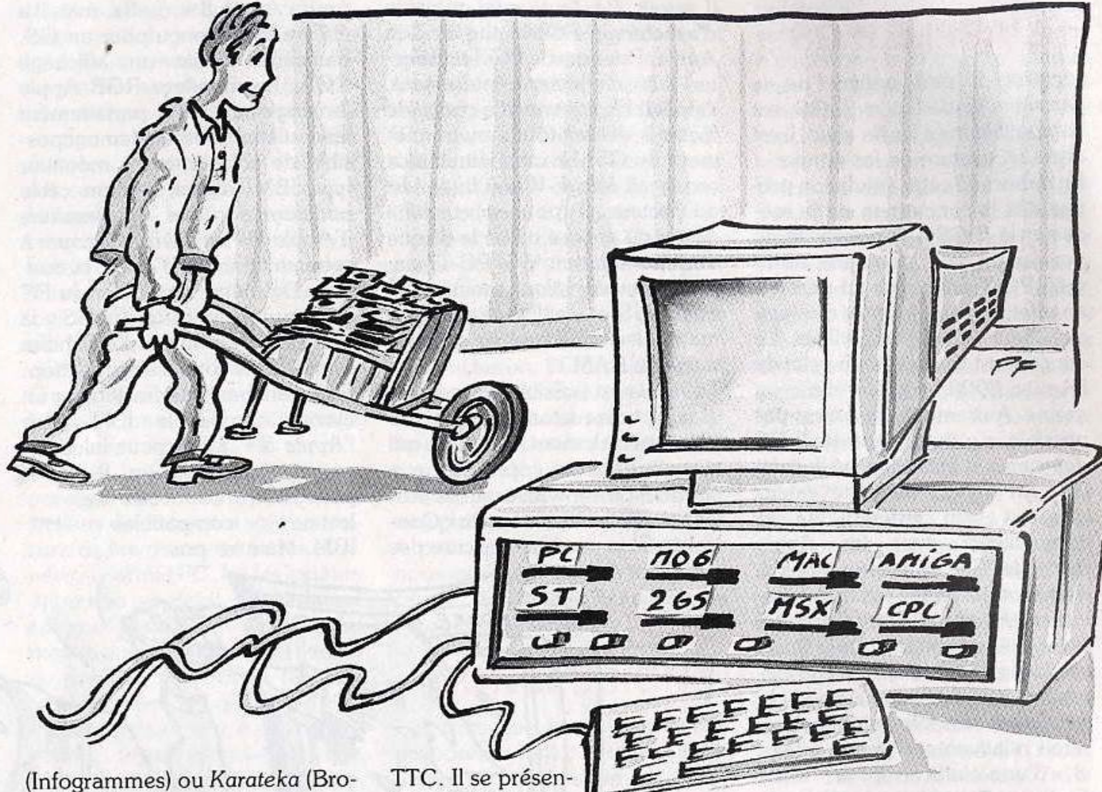
Un lecteur Mac pour l'A-Max

Le format des disquettes des deux machines est de 3 pouces et demi. Le formatage de ces disquettes n'est cependant pas le même. A-Max dispose d'un port de branchement afin d'assurer un raccord direct à un lecteur externe de 800 K du *Macintosh*. Il a ainsi un accès direct à la logithèque du *Mac* sans obligation de transférer les programmes sous un format hybride. L'implantation de l'émulateur est relativement facile : il se branche sur l'un des connecteurs pour lecteur externe de l'*Amiga*. Un programme de configuration sur disquette accompagne la cartouche. On peut choisir le mode d'affichage (entrelacement, taille de l'écran), le raccordement à un disque dur, etc. Une fois ces préliminaires accomplis, on peut lancer le mode émulation. Ce qui nécessite un temps de latence d'environ 30 s pendant lequel l'émulateur lit les routines écrites sur les ROM *Mac* de la cartouche. L'écran caractéristique du *Mac* apparaît alors, réclamant une disquette système. Sitôt dit, sitôt fait, on introduit une disquette système provenant d'un *Mac* dans le lecteur externe Apple. La déception est grande puisque, bien que gérant le lecteur (l'éjection automatique fonctionne), A-Max refuse systématiquement de lire ou de reformater la disquette, sans doute à cause d'une erreur de programmation ou de conception de la cartouche. Le test d'A-Max se serait arrêté là s'il ne disposait de la possibilité de lire les disquettes au format Magic Sac ou Spectre 128. La lecture de programmes s'effectue alors sans problème. *Macpaint* fonctionne sans aucune difficulté, alors que *Mac Write* comporte d'étranges anomalies. En effet A-Max ne semble pas disposer de drivers de clavier français ce qui empêche toute utilisation pratique du traitement de texte. A noter dans le même ordre d'idée que le manuel du logiciel est en anglais. Du point de vue de l'affichage, les scintillements désagréables de l'émulation d'écran *Mac* se révèlent rapidement fatigants pour les yeux (moniteurs bas de gamme abstenez-vous). On ne peut qu'être déçu par le test d'un émulateur qui se présentait comme ayant la meilleure compatibilité *Mac*. Résumons, impossibilité d'utiliser directement les programmes au format *Macintosh*, claviers non francisés, mauvaise qualité d'affichage. Enfin le prix de l'ensemble (3 000 F pour l'émulateur, 2 000 F pour le lecteur de disquettes Apple) rend l'achat d'A-Max aléatoire. Nous attendons donc une autre version d'A-Max que nous disséquerons lors d'un prochain numéro.

Passerelle A 2088

Deux émulateurs *PC* pour *A 2000* sont proposés par Commodore sous forme de cartes d'extension. L'A 2088, qui répond au standard *PC-XT*, comprend un microprocesseur Intel 8088 cadencé à 4,77 MHz, 512 K de RAM, une unité de disque 5 pouces un quart de 360 K et une prise pour un coprocesseur mathématique 8087. Le second, nommé A 2286, est compatible *PC-AT*. Microprocesseur 80286 cadencé à 8MHz, 1 Mo de RAM, unité de disquettes de 5 pouces un quart à haute densité de 1,2 Mo et slot pour un coprocesseur mathématique 80287 sont au rendez-vous. Pour cet article, nous disposions de la passerelle A 2088. Son installation au sein de l'*Amiga 2000* s'avère relativement facile. Moyennant un tournevis, quelques précautions, et un peu de patience, on arrive assez rapidement à installer le lecteur de disquettes et la carte passerelle parmi les connecteurs. Une fois la carte installée, vous pouvez utiliser jusqu'à trois des connecteurs *PC* de l'*Amiga*. Cela peut être fort utile puisque l'A 2088 ne dispose que de deux modes d'affichage : MDA (mode monochrome texte) et CGA (mode graphique et texte en couleurs).
Pour disposer de capacités supérieures, il existe des cartes d'extension EGA et VGA. Toujours grâce aux cartes d'extension, vous pourrez rajouter des RAM supplémentaires, des cartes modem, des ports I/O (entrées-sorties), etc. En ce qui concerne les périphériques, la passerelle permet aussi de piloter une impri-

mante au moyen du port parallèle de l'*Amiga 2000*. En outre, l'A 2088 est géré par la souris de l'*Amiga* comme une souris Microsoft, ce qui permet d'utiliser des applications sous l'intrégrateur graphique Windows.
D'un point de vue purement technique, la passerelle permet de faire fonctionner en simultané une application Ms-Dos avec plusieurs programmes *Amiga* en mode multitâche. Au-delà de cet aspect spectaculaire, la carte A 2088 est sujette à de nombreuses critiques. Bien qu'étant une émulation hard, elle nécessite un programme d'amorçage que vous devez paramètrer en faisant une fusion des fichiers de la disquette Workbench et d'une disquette d'installation du *PC*. L'amorçage du mode *PC* en l'absence de disque dur devient vite fastidieux tant la procédure de chargement et de lancement de la carte est longue. D'autre part, on trouve de véritables aberrations de conception en ce qui concerne ce programme d'amorçage.



Compatible, oui mais aléatoire !

Ainsi, s'il vous prend l'envie de vous mettre en mode CGA, il vous faudra préalablement rentrer en mode MDA en cliquant sur une icône (*PC* mono), taper une séquence d'instructions, fermer la fenêtre active puis relancer le mode CGA en cliquant sur une icône PC color. L'ergonomie d'utilisation ne semble pas avoir été une priorité ! D'autre part, la compatibilité de l'ensemble est relative. Nous n'avons eu en effet aucun problème avec les programmes utilitaires tels que *Tasword* (traitement de texte), *GW basic*, ou *Sprint* (traitement de texte). Mais, en ce qui concerne les ludiques, des programmes aussi fameux que *Tetris* ont refusé obstinément de marcher. *Double Dragon* n'aura fonctionné que quelques minutes pour se planter lamentablement dans une gerbe de pixels multicolores, idem pour *Barbarian II*. Explication d'un responsable de Commodore : la carte serait de conception ancienne et ne disposerait donc pas de toutes les routines auxquelles feraient appel des programmes récents (*no comment !*). Au crédit de la passerelle, des jeux tels qu'*Iznogoud* (Infogrammes) ou *Karateka* (Broderbund) ont marché sans problème. Mais ce dernier est beaucoup trop lent. Nous en venons donc à l'un des plus grands points faibles de la passerelle A 2088. Nous nous sommes livrés à une petite batterie de tests de rapidité. Pour le calcul d'opérations sur des réels en simple précision en GW basic, l'A 2088 aura pris 1 min 12. pour y parvenir, alors qu'un PC 1512 ne met que 30 s. Pour un test de calcul de réels en double précision, la passerelle XT affichera le score modeste de 2 min 27 contre 1 min 03 pour le même *PC 1512*. L'A 2088 n'est pas un foudre de guerre !
En l'absence de disque dur, l'utilisation de la passerelle XT sur l'*Amiga 2000* est inopérante. Les utilisateurs qui tiennent absolument à disposer d'une ouverture sur le monde *PC* devront plutôt se diriger vers une carte A 2286 (compatible *AT*) et disposer absolument d'un disque dur ou mieux, se procurer un vrai *PC* !

Supercharger et Power PC Board

Deux nouveaux émulateurs *PC* pour *Amiga* devraient voir le jour d'ici peu. Le premier se nomme Power PC Board. Il est fabriqué par KCS. Il sera disponible en France en avril ou mai, pour un prix situé entre 3 300 et 3 500 F TTC. Il se présente sous forme de carte connectée à la machine comme une extension mémoire. C'est simple, rapide, sans bavure. Le Power PC dispose d'un NEC V 30 cadencé à 7,14 MHz et 1 Mo de RAM extensible. Du reste, cette dernière est utilisable tant en mode *PC* qu'*Amiga*. Le Power PC fait donc aussi office d'extension mémoire.
Les performances sont, semble-t-il, tout à fait acceptables et KCS travaille actuellement à l'émulation des modes graphiques EGA et VGA. Pour l'heure, le Power PC n'émule que le CGA. Si sa date réelle de sortie est confirmée il pourrait bien occuper le terrain que lorgne le second : la version Amiga de Supercharger (voir le test dans la partie *ST* de ce dossier), en cours de développement. Pour le moment, nous n'avons pas d'indication supplémentaire concernant sa venue sur le marché français tant au niveau de la date de sortie que des caractéristiques techniques. Toutefois, son prix devrait être voisin de celui de la version *Atari*.



Supercharger : bientôt l'affrontement avec Power PC Board.

L'APPLE II GS

Membre à part entière de la gamme *Apple II*, le *II GS* est compatible avec les *IIe* et *IIc*. Il est donc en mesure de les émuler… En dehors de cette émulation prévue dès la conception de la machine, le *II GS* a la possibilité de simuler un *PC*. Une carte nommée PC Transporter lui permet, en effet, de faire tourner des logiciels pour *PC* et compatibles. Le concept est ici similaire à celui de l'*Amiga 2000*, passerelle en moins. Autrement dit, il n'est pas possible d'utiliser dans le *II GS* des cartes d'extention au format *PC*. En dehors de cette extension, et bien entendu de sa compatibilité avec les *Apple IIe/c*, le *GS* ne dispose pas à notre connaissance d'autres émulateurs. Pourtant, l'on se prend à rêver lorsque l'on sait que la structure de la ROM du *GS* est comparable à celle de l'autre *Apple*. Un émulateur *Mac* sur cette machine serait relativement simple à faire et d'une efficacité à toute épreuve. Reste la volonté de le programmer ce qui n'est ni dans l'intérêt d'Apple Corporation, ni dans celui des sociétés de développement de *GS* liées par contrat avec la firme de Cupertino. Dommage, n'est-ce pas ?

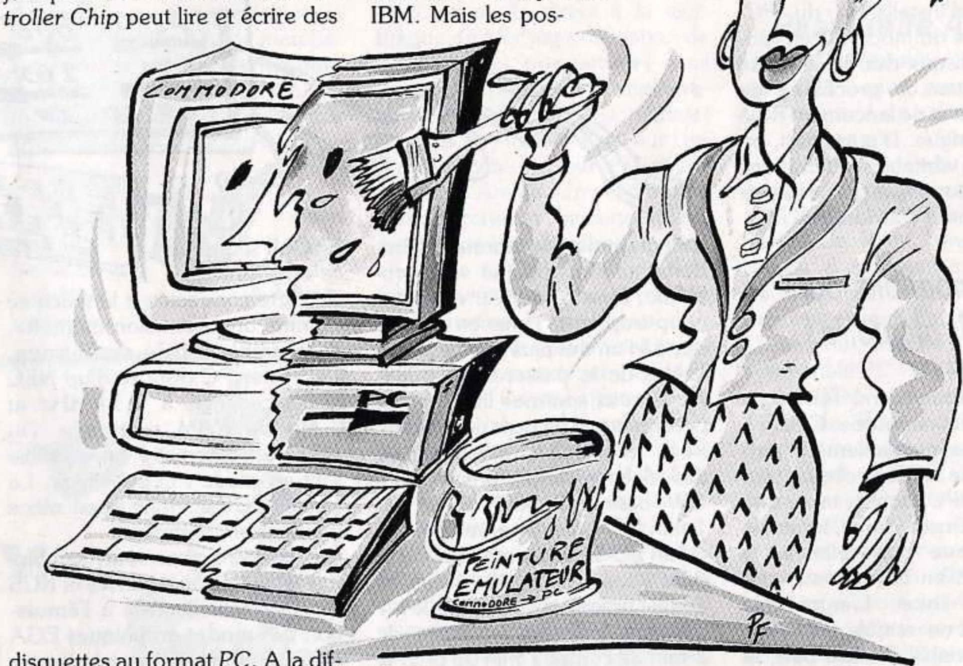
— PC-Transporteur —

La compatibilité avec le monde Ms-Dos, par l'adjonction d'une carte, avait été anoncée dès la sortie de l'*Apple II GS*. Applied Engineering, une société spécialisée dans la production de matériel pour le monde *Apple II* (extension mémoire, accélérateurs, disques durs…), a réalisé cette carte, PC-Transporter, avec l'aide des ingénieurs d'Apple (et de leur Cray !).

Le *GS* n'a pas grand-chose à voir avec un *IBM PC* : même le lecteur de disquettes utilise un système d'accès-disque fondamentalement différent. Il fallait donc construire de toute pièce un clone *PC* à l'intérieur d'un *Apple II* (*II+, IIe* ou *GS*) ; c'est-à-dire qu'il devait tenir sur une simple carte d'extension. En plus de ce premier défi, dû à l'exiguité de la carte, les concepteurs du PC-Transporter ont poussé le vice jusqu'à s'imposer un deuxième challenge : faire de cet émulateur autre chose qu'un simple *PC* dans un *Apple II*. Avec la baisse du prix des compatibles *made in Taiwan*, il aurait été tout aussi rentable d'acheter un *PC* en plus de son *Apple*. Pour que le PC-Transporter soit réellement intéressant, Applied Engineering l'a conçu de façon à utiliser tout l'environnement du *GS*. La carte émulatrice reconnaît *Image Writer II*, se sert du lecteur 3 pouces et demi *Apple* ou encore utilise le disque dur. La solution GS/PC-Transporter revient alors moins cher qu'un *GS* et un *PC* avec imprimante, lecteur 3 pouces et demi, méga de RAM…

Tout cela est possible grâce à une série de trois *custom chips*, mis au point spécialement. L'équipe qui a conçu la carte coprocesseur a commencé à travailler sur le projet à partir de 1985. Le *Disk Controller Chip* peut lire et écrire des disquettes au format *PC*. A la différence des contrôleurs *PC* habituels, il est piloté par un 65XXX plutôt que par un 88XXX. Le second *chip* spécialisé permet d'afficher des graphiques au standard CGA en émulant les registres vidéo *PC* standard. Le troisième est une GLU (*General Logic Unit*) qui assure les liaisons internes au sein de la carte et de celle-ci vers la carte-mère du *GS*. Il était nécessaire de regrouper toutes ses fonctions en une seule puce afin de faire tenir un *PC* sur une carte d'extension. La carte rend donc des éléments tels que la souris, le lecteur 3 pouces et demi, le disque dur ou encore l'imprimante transparents pour les programmes du monde Ms-Dos qui les gèrent comme des périphériques IBM.

Le PC-Transporter peut tourner sur un *Apple II+* ou *IIe*, mais il a été vraiment conçu pour un *GS*. La carte émule un affichage CGA. Le moniteur RGB Apple (analogique) rend parfaitement les couleurs. Il est également possible de connecter un moniteur type IBM (digital) par un câble additionnel. Les possesseurs d'*Apple II+/e* devront recourir à cette solution pour avoir la couleur. De même, le clavier du *PC* est émulé par celui du *GS* : la touche option suivie d'un chiffre remplace les touches de fonction. En revanche, il faudra acheter un clavier compatible IBM pour l'*Apple II+*. Le *IIe* peut, lui, se passer d'un tel clavier. Il est possible de connecter des lecteurs compatibles IBM. Mais les possesseurs de *GS* peuvent également connecter leur drive au PC-Transporter et s'en servir pour lire et sauvegarder des données au format Ms-Dos. Les disques durs IBM ne fonctionnent pas avec la carte. Cependant, on peut se servir de disques durs Apple en les partitionnant.



La carte PC-Transporter est architecturée autour d'un processeur compatible avec l'Intel 8088, le NEC V 30 cadencé 7,14 MHz. La carte s'approche donc plus d'un *XT* (8 MHz en version de base IBM) que d'un *PC XT*. Mais le benchmark de Norton Utilities, bien connu des possesseurs de *PC*, la crédite d'un facteur de rapidité de 3 pouces et demi. Un processeur cadencé à une fréquence plus lente que l'original et tournant pourtant 3,5 fois plus vite que ce dernier ; comment est-ce possible ? L'explication vient tout simplement du V 30 qui exécute les opérations élémentaires en moins de cycles qu'il n'en faut pour son concurrent d'Intel. L'émulation est une réussite et je n'ai eu aucun problème que ce soit avec *Lotus 1-2-3*, *DBase*, *Turbopascal* ou encore *Flight Simulator*. Ce dernier fonctionne à deux niveaux. Tout d'abord, le Dos gère les instructions du programme exécutées par le V 30. A chaque fois que celui-ci tente d'accéder à un périphérique, Portware, un ensemble de routines, gèle les instructions et donne la main au 65XXX qui exécute un driver spécial, faisant croire au V 30, par exemple, qu'il contrôle une souris Microsoft et non pas la souris Apple… etc. Le PC-Transporter est fourni avec un utilitaire Ms-Dos résidant permettant des échanges et transferts entre ProDos et Ms-Dos. Il donne accès à un panneau de contrôle (différent de celui du *GS*). Il permet de contrôler les différents lecteurs (la carte supporte jusqu'à 5 volumes) et les périphériques. Il indique également les équivalences entre le clavier d'un *PC* et celui du *GS*.

Une fois la carte installée, il reste à évaluer son intérêt quand on voit la baisse de prix des clones. Acheter un *PC* permet d'installer des

cartes d'extension. Et cela est indispensable à toute personne qui souhaite se connecter à un réseau ou gonfler les capacités graphiques (EGA ou VGA) ou musicales (carte Add-lib...). Les principaux avantages du PC-Transporter sont, comme nous l'avons vu, l'économie de place qu'elle procure et l'économie d'investissements en permettant d'utiliser son imprimante, son modem, ses lecteurs de disquettes, sa RAM (d'ailleurs la RAM du PC-Transporter, et non pas celle du GS, peut être utilisée comme Ramdisk)... Pour conclure, précisons que technologiquement, le PC-Transporter est un produit fiable et très élaboré.

L'ARCHIMEDES

Parler émulation à propos de cette machine n'est pas simple. Il est en effet, de par son basic et son système d'exploitation, entièrement compatible avec les BBC B et consorts. Toutefois, cette compatibilité est limitée : faire fonctionner un logiciel évolué pour BBC (mixant assembleur et basic) demande, sur *Archimedes*, l'utilisation d'un émulateur. Cet appareil est fourni en standard par Acorn et se révèle de piètre qualité notamment en matière de gestion d'écran. La position de base du curseur a ainsi tendance à changer, en fonction du temps et de son humeur du moment. Je vous assure que c'est très très désagréable. Vous comprendrez que ce dernier n'ait pas les faveurs de nos colonnes. Autre émulateur pour *Archimedes* : le PC Emulator. Apparu dès le lancement de la machine, ce logiciel est comparable à PC Ditto sur *ST*. Il est toutefois plus rapide, notamment en matière d'affichage, et relativement bon marché. Mais, est-il plus convaincant que son homologue ?

PC Emulator

Seul émulateur *PC* actuellement disponible pour Archimedes, PC Emulator se présente sous la forme d'un logiciel. Livré avec Ms-Dos version 3 et utilitaires associés, il ne respecte pas l'intégrité de l'interface utilisateur de la machine. Ainsi, pas question de faire tourner une application *PC* dans une fenêtre tout en continuant de travailler sur un programme en mode natif. Bref, les capacités multitâche de la machine ne sont pas exploitées. Il en est de même des routines de fenêtrage, gestion graphique, etc.
La mise en œuvre de PC Emulator est fort simple. Dans un premier temps, il est nécessaire de configurer l'ordinateur. De cette manière, il est possible d'allouer une certaine quantité de mémoire à l'émulateur. La limite supérieure est ici fixée à 640 Ko, limitation effective de Ms-Dos. Une fois le système configuré, reste à lancer le logiciel d'émulation qui, peu de temps après, demande la disquette système d'exploitation. C'est tout ! Pas de mise en place longue, pas de paramétrage complexe : ici tout est simple. Charger une application *PC* ne pose pas de problème puisque les lecteurs de disquettes sont en mesure de lire directement des données au format *PC*. Ici, les lecteurs 3 pouces et demi fonctionnent comme des 720 Ko classiques mais le programme est en mesure de prendre en compte des lecteurs 5 pouce un quart 360 Ko. Pas d'angoisse donc à avoir de ce côté-là. Signalons toutefois une réserve : certains logiciels protégés auront du mal à être lus. Cette restriction se retrouve du reste sur tous les émulateurs logiciels et sur un nombre assez important d'émulateurs matériels.
Clavier, souris (sous réserve de disposer du bon driver), imprimante sont ici parfaitement gérés et n'appellent donc pas de commentaires. Ce n'est pas le cas de l'affichage. PC Emulator simule la présence d'une carte CGA couleur. Les modes classiques sont ainsi disponibles. Certains s'étonneront de ne pas trouver mieux. L'Archimedes ne dispose-t-il pas, en mode natif, de modes graphiques VGA. Pourquoi ne pas les avoir exploités ? La réponse tient à la rapidité d'affichage ! En mode CGA, la vitesse de restitution des informations à l'écran est relativement lente (environ les deux tiers de celle d'un *PC* classique à 4,77 MHz). On imagine aisément ce qu'il en serait en mode VGA ! En ce qui concerne la stricte vitesse de traitement des informations, on retrouve le même problème de lenteur. Travailler dans ces conditions n'est envisageable que pour des opérations très ponctuelles.
En dehors des problèmes évoqués plus haut à propos des protections sur disque, la compatibilité de l'ensemble est tout à fait satisfaisante. Les ténors du marché de la bureautique fonctionnent. *Sprint, Reflex, Lotus 1-2-3* et autres sont parfaitement opérationnels. Lors de ce test, nous n'avons pas procédé à l'essai d'intégrateurs graphiques tels Windows ou Gem. Ils alourdiraient trop la tâche de l'émulateur et ralentiraient encore la vitesse d'exécution... Côté jeux, le bilan n'est pas très reluisant. Cela s'explique par le phénomène de protection mais aussi parce que ces logiciels bidouillent un peu trop dans le hardware.
En conclusion, PC Emulator remplit son office. Sa vitesse d'exécution constitue sa seule véritable limite, qui disparaîtra sur un *Archimedes* gonflé à l'ARM 3. Ce processeur permet, en effet, d'obtenir une puissance de 25 Mips contre 4 pour la machine sur laquelle nous avons effectué ce test. Dans ce cas, la vitesse d'exécution ne sera plus une limitation !

CONCLUSION

Les tests que nous vous avons proposés ont certainement éclairé votre lanterne. Mais, mieux vaut faire le point pour ceux qui désirent se procurer un émulateur.
Sur *Apple II GS* et *Archimedes*, le choix est limité (un émulateur par machine). Pas de problème.
Côté *Atari*, l'offre en émulateur *PC* est assez complète. PC Ditto est hors course. Bien trop lent, il tient du gadget. Il en est autrement de PC Speed et Supercharger. Entre les deux, notre cœur balance d'autant plus qu'ils valent sensiblement le même prix. Toutefois, Supercharger est plus intéressant à cause de son installation. Autonome par rapport à la machine, il ne fige pas votre configuration et permet sans risque de poursuivre une montée en gamme. Alors qu'avec PC Speed, lorsque l'on désire troquer son *1040 ST* contre un *Mega ST*, on doit se séparer de l'émulateur...
En ce qui concerne le *Mac*, Spectre GCR est vraiment au-dessus du lot. Son prix est un peu élevé mais les services rendus valent bien quelques sacrifices.
Dans l'univers *Amiga*, le choix en matière d'émulation *Mac* se résume à A-Max. Il revient assez cher mais s'avère suffisamment convaincant. En revanche, l'attentisme prévaut pour l'émulation *PC* sur *Amiga*. Les solutions actuelles sont loin de faire l'unanimité. Mieux vaut attendre la venue, sur cette machine, de Supercharger. Cette conclusion ne serait pas complète si nous n'abordions le futur des émulateurs. Il y a peu de temps, certains n'hésitaient pas à clamer que les machines des années quatre-vingt-dix seraient toutes compatibles ou disposeraient en standard d'un émulateur *PC*. Visiblement, cette prophétie est loin de se réaliser. Mais ce type de vision équivaut à des prévisions météo pour une galaxie lointaine ! A terme, nous pensons que les émulateurs actuels tendront à disparaître. Ils posent en effet le problème des transferts de données. Comment transférer en mode natif des données saisies sous émulateur ? Personne n'a encore trouvé la réponse. Cela limite sérieusement leur intérêt, car ils n'amènent pas de portabilité des données. Or, cela est fondamental en matière de traitement de texte, de mise en page, de gestion de fichiers... L'émulateur idéal respecte l'intégrité des données et permet leur utilisation directe, en mode émulé comme en mode natif. Tel est, à l'évidence, l'avenir des émulateurs...
Toutefois, certains n'hésitent pas à aller plus loin. Ainsi, je prône la fin des émulateurs et la venue des translateurs. Un translateur est en fait un logiciel de copie. Il vous permet de faire, dans le strict respect de la loi, une copie de sauvegarde de vos programmes. Mais, il va plus loin : il interprète les données ! Autrement dit, il traduit un logiciel *Macintosh* en code exécutable pour *Atari ST*, par exemple, tout en respectant le système du bureau utilisé par l'ordinateur cible. Le translateur rend directement exécutable par votre machine un programme à l'origine destiné à une autre. Le principe évoque celui d'un compilateur, mais, dans ce cas, on n'a pas accès au code de base et on transcrit de l'assembleur en assembleur mais pour un autre processeur. Fonctionnalité de base des programmes et entière compatibilité en mode natif des données sont parmi les plus grands avantages des translateurs. En outre, il permettent d'élargir le champ d'application de votre machine. Il n'ont qu'un seul défaut : ils n'existent pas encore... Mais, pour combien de temps ?

Ce dossier a été préparé par Mathieu Brisou, Eric Caberia, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille et François Hermellin.

Maupiti Island



ATARI ST

Alors que le Manoir de Mortevielle *est toujours à l'ordre du jour dans* Message in a bottle, *une toute nouvelle aventure de Lankhor entre en piste. Avec ses graphismes encore plus fins, ses animations, ses bruitages et synthèses vocales,* Maupiti Island *se place sans conteste au top niveau des aventures policières. Les passionnés retrouvent ici le détective Jérôme Lange, leur héros de naguère, pour une enquête de très longue haleine !*

Lankhor. Scénario : Sylvain ; Réalisation : C. Droin, B. Gourier et J.L. Langlois ; musique et bruitages : A. Bescond ; synthèse vocale : B. Langlois.

« Je me souviens parfaitement du cri lugubre de la chouette, du vent qui sifflait à mes oreilles à l'approche du manoir. Aujourd'hui, malgré le soleil et les cocotiers, l'angoisse est la même, plus forte peut-être... » Ainsi parlait Jérôme Lange, détective, face au micro de *Tilt*. L'île de Maupiti est le nouveau terrain de manœuvre des adeptes de la loupe. Après son Tilt d'Or 87, Lankhor relance le défi pour une aventure, certes calquée sur le célèbre *Manoir de Mortevielle*, mais qui présente néanmoins de nombreux atouts nouveaux. *Maupiti Island* était annoncé depuis presqu'un an. Ce retard s'explique par le soin apporté à la convivialité de l'aventure.

Pour une fois, je n'ai pas « sauté » l'introduction musicale de cette partie. *Maupiti Island* offre tout au long de son jeu des morceaux de musique digitalisée superbes et vraiment variés. Une très bonne entrée en matière en tout cas pour cette aventure où l'ambiance reste l'atout majeur, la carte maîtresse qui garantit la jouabilité du soft à long terme.

Le scénario de cette quête est osbcur. Il ne se dévoile en fait que par des indices précis que le joueur collecte dans les premières minutes de jeu. La jeune Marie, disparue depuis peu, semble être tombée entre les mains d'un trafiquant de chair fraîche... Traite des Blanches ? Sans doute... Pour résoudre ce mystère, Jérôme va, comme il est désormais de coutume chez Lankhor, interroger une bonne douzaine de personnages, mener une enquête en finesse, où se multiplient indices et témoignages, mais également pleine d'action...

Comparé au *Manoir de Mortevielle*, c'est la maniabilité du soft qui séduit le joueur en premier lieu. Les menus déroulants sont plus vastes. Il est facile d'y puiser un ordre. A la souris, on rappelle en un rien de temps l'action précédente et aucun changement



Grande souplesse des menus déroulants.

de disquette (sauvegarde mise à part) ne vient jamais briser l'ambiance du jeu. Le dialogue, point fort de cette aventure, est une merveille de technique. Le joueur peut, comme dans le *Manoir*, poser des questions précises, montrer un objet à un personnage, lui opposer le discours d'un autre, etc... Mais il va aussi mémoriser certaines réponses dans un calepin géré par le micro. Plus tard, il lui suffira de pointer la mémoire 2 pour entendre, en voix off, une affirmation de Bob ou l'alibi d'Anita... Les synthèses vocales sont parfaites.
Plus encore que dans le *Manoir*, la richesse des questions et réponses démontre qu'il s'agit d'une aventure très complexe. Vous pouvez, par exemple, demander à chaque personnage son alibi pour des moments précis de telle ou de telle journée, moments d'autant plus nombreux que la partie avance. Les questions, sinon, concernent les amitiés ou les inimitiés des personnages entre eux. En dernier ressort, il sera même possible d'acheter un témoin ou, s'il n'est pas trop coriace, de passer un suspect à tabac (traitement inhumain et dégradant, interdit par le Pacte international relatif aux droits civils et politiques. NDSR). En cas de fausse manœuvre, Jérôme se retrouve dans la cale, les fers aux pieds.
Diverses options viennent encore grossir l'étendue de vos possibilités d'action. Ainsi, il est possible de se cacher dans certaines pièces ou encore de suivre une personne sur l'île pour vérifier ses agissements. Cette richesse stratégique implique un terrain de manœuvre plus vaste que ne l'était celui du *Manoir*. Et quels écrans ! Les décors sont tous superbes. Les synthèses sonores, différentes pour chaque mise en place, mériteraient, comme il y a deux ans, un Tilt d'Or ! De nombreuses animations accentuent, de plus, l'ambiance des scènes, du ventilateur qui tourne à la souris qui traverse la pièce...
Dans cette précision graphique, la recherche d'indices prend toute son ampleur. L'icône loupe, que l'on promène sur l'écran, grossit réellement l'objet visé. Elle permet de découvrir, par exemple, cette épingle sous le lit, cette broche à moitié cachée sous les draps de Marie et autres indices importants. Vraiment, c'est du grand art !



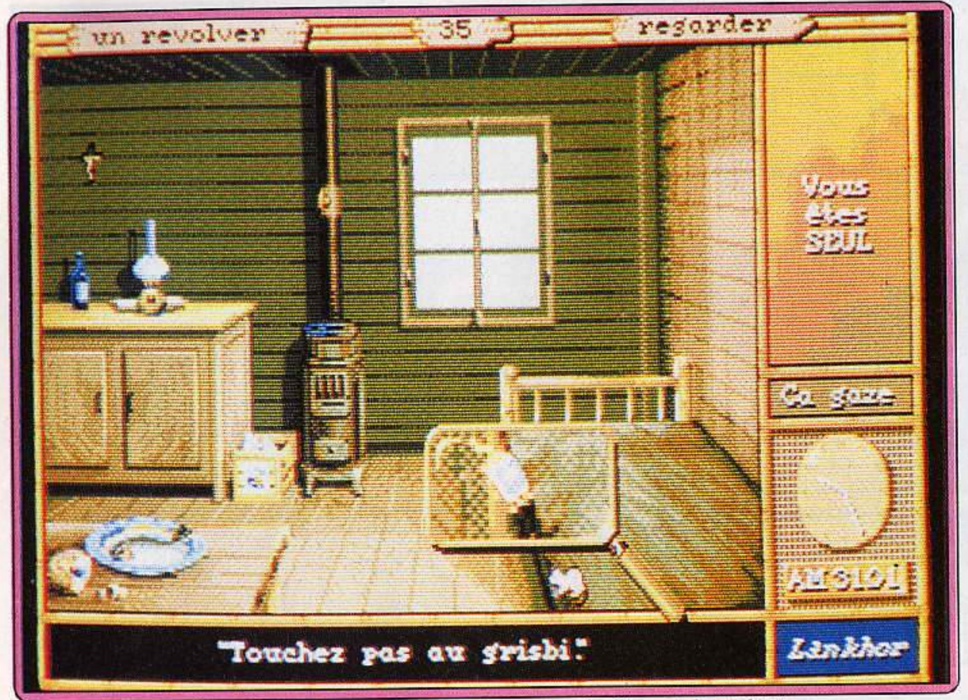
L'option « suivre », une nouveauté intéressante.



La discrétion est toujours de rigueur...



Mémorisation des interrogatoires.



Sur les décors vraiment superbes, la loupe permet de trouver visuellement les indices.

En fait, si *Maupiti Island* s'est fait attendre pendant si longtemps, il ne risque en aucun cas de décevoir les amateurs de jeux d'aventure. Une maniabilité remarquable, un réalisme sonore et graphique étonnant renforcent la complexité de ce programme au scénario parfaitement logique. Ce soft s'élève aujourd'hui au top niveau des aventures policières, des enquêtes/icônes de l'année. *Maupiti Island* est largement à la hauteur d'un programme comme *les Voyageurs du temps*, ou du dernier Sierra on Line, *The Colonel's Bequest* (voir *Tilt* n° 77). Un soft à ne manquer sous aucun prétexte.

Olivier Hautefeuille

Type : ***enquête policière/icône***
Intérêt : ***18***
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★★★
Langue : ***français***
Prix : ***C***

Star Vega



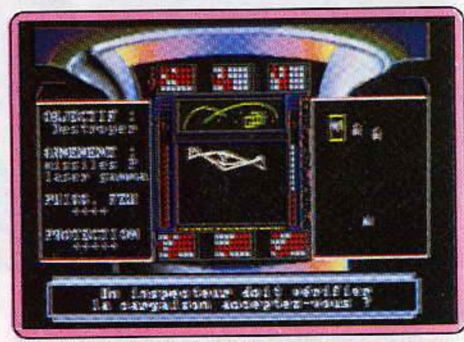
PC EGA, VGA LORICIEL

Star Vega n'est pas une aventure originale... Mais, la maniabilité des tableaux et la précision des graphismes séduiront novices et vétérans. En plus, c'est en français !

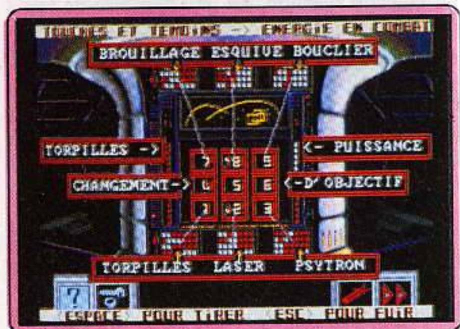
Loriciel. Conception, programmation et musique : Ullis ; graphismes : Catherine Bessada

Autour d'un gigantesque trou noir, une galaxie d'étoiles abrite un grand nombre de peuples différents. Cet univers vous permettra peut-être de glaner fortune et force... Jeu de rôle, stratégie commerciale, action spatiale, ce soft ouvre une lutte de longue haleine qui rappelle un peu l'excellent *Elite*.

Star Vega profite avant tout d'une maniabilité exemplaire. A l'aide d'une ligne d'icône située en bas de l'écran, le pilote accède très vite à toutes les options de jeu. Les multiples tableaux et scènes s'enchaînent en toute logique, parfaitement commentés en français. Un écran d'aide est de même accessible à tout moment (trop de softs de ce type obligent l'acquéreur à ingurgiter une notice style *Bottin*). Le premier travail du pilote consiste donc à visiter toutes les planètes alentour. Après avoir examiné leurs descriptifs sur la carte, il va enchaîner sauts en hyper-espace, voyages en orbite ou sur la planète pour enfin s'intéresser au commerce.
Il devra construire des bases, acheter ou vendre des matériaux, effectuer des missions bien rémunérées, etc. Plus tard, il pourra même envoyer d'autres vaisseaux en mission, pour inspecter une nouvelle partie de l'espace ou retrouver un homme utile à sa cause. Derrière cette trame, essentiellement commerciale en début de partie, de nombreux combats et rencontres vous attendent car vous devez retrouver un ennemi de longue date. Mais tout un scénario « humain » se greffe très vite sur votre quête. Vous pourrez tout à loisir entrer vous aussi dans le domaine du piratage interstellaire, attaquer et dévaliser des vaisseaux pour affirmer votre puissance... La gestion des personnages introduit de nombreux



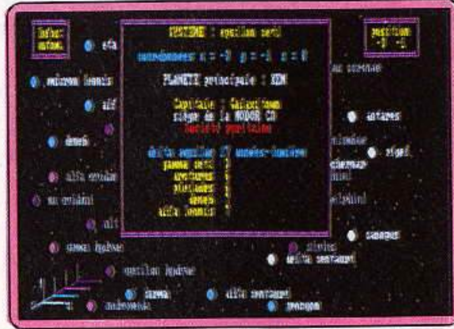
Un combat évité de justesse.



Pour chaque écran, une fonction Help.



L'une des rares phases d'action.



Etude des planètes et populations.



Le commerce, nerf de l'aventure.



Les graphismes VGA de cette aventure se doublent d'une maniabilité exemplaire.

aspects typiques du jeu de rôle : charisme, agilité mécanique, etc. La sauvegarde d'une équipe performante est gage de réussite !
Graphiquement, *Star Vega* propose, en configuration VGA, des écrans très riches et précis. Les multiples vues sont toutes intéressantes, originales. En EGA, le rendu graphique est très inférieur, mais suffit pourtant à motiver le joueur. Les bruitages sont très simples. Pour toutes les phases du jeu, c'est souvent la stratégie qui l'emporte sur l'action. L'animation n'est pas, de ce fait, l'une des valeurs marquantes du logiciel. S'il ne brille pas par son originalité, *Star Vega* profite surtout d'une prise en main et



Votre ennemi n'est pas loin.

d'un maniement aisés qui permettent au joueur de rapidement profiter de sa stratégie. Sur VGA enfin, l'atout graphique est aussi à prendre en compte.
En conclusion, un soft français bien traité pour le sujet (c'est rare) qui passionnera les fans d'*Elite*.

Olivier Hautefeuille

Type : ***rôle/stratégie/commerce***
Intérêt : ***14***
Graphisme : ★★★★★ *(VGA)* ★★★★ *(EGA)*
Animation : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : ***D***

Ultima VI ★

PC ET COMPATIBLES

La saga monumentale continue. Le dernier épisode d'Ultima est aussi foisonnant que ses prédécesseurs avec, en plus, des sons et des graphismes à la mesure de l'entreprise. Des centaines d'heures de jeu !

Origin System. Conception : Richard Garriot ; Programmation : Cheryl Chen, John Miles ; Graphismes : Keith Berdak, Daniel Bourbonnais ; Musique : Ken Arnold, Iolo Fitzowen.

Décidément chaque nouvel épisode de la gigantesque saga d'Ultima continue à nous réserver son lot de surprises. Après avoir vu *Ultima V*, on pouvait penser que Richard Garriot, son concepteur, ne pourrait faire mieux. *Ultima VI* nous prouve le contraire d'une manière éclatante ! Dès l'introduction, on est ébloui par la qualité des graphismes, de l'animation et surtout du scrolling. Certes le jeu lui-même est très classique dans sa présentation mais un gros effort a été réalisé à ce niveau. Le jeu accepte la grande majorité des cartes : Hercules, CGA, EGA, mode monochrome Tandy, et MCGA (de loin le plus beau avec 256 couleurs, simultanées). Cette profusion se retrouve au niveau du son avec la gestion de multiples cartes sonores, en particulier la célèbre MT32 de Roland. Ceux qui n'en disposent pas bénéficieront de quelques bruitages.
L'histoire commence ainsi : alors que vous étiez tranquillement en train de regarder la télévision, un mystérieux orage éclate. Intrigué, vous allez jeter un coup d'œil à la fenêtre et voyez apparaître le portique magique, signe d'appel de Britannia. Presque sans hésitation, vous vous y engagez. La création des personnages reprend le principe des deux épisodes précédens. Ce sont vos réponses aux questions de la gitane qui vont déterminer votre classe et vos attributs. Mais vous pouvez aussi transférer votre personnage favori issu d'*Ultima IV* ou *V*.
L'arrivée dans le monde Britannia ne se passe pas particulièrement bien. Vous vous retrouvez entouré de démons qui vous capturent rapidement et s'apprêtent à vous sacrifier au cours d'une cérémonie macabre. Le jeu serait-il déjà terminé ? Vos amis de Britannia émergent alors du portique, vous libèrent et vous entraînent vers le château du roi. Malheureusement trois démons vous y ont suivi et vous devrez donc commencer à combattre dès les premières minutes de jeu. Après ce premier combat vite réglé grâce à l'aide efficace de vos trois amis (Dupré, Shamino et Iolo), vous allez pouvoir vous enquérir auprès du roi de votre mission.
Près de la moitié de l'écran est dévolue à la représentation du groupe et de ce qui vous entoure. Mais cette vue du dessus a été nettement améliorée par rapport aux épisodes précédents. Les graphismes sont très riches et l'impression de relief est



Iolo, l'un des campagnons de la quête.

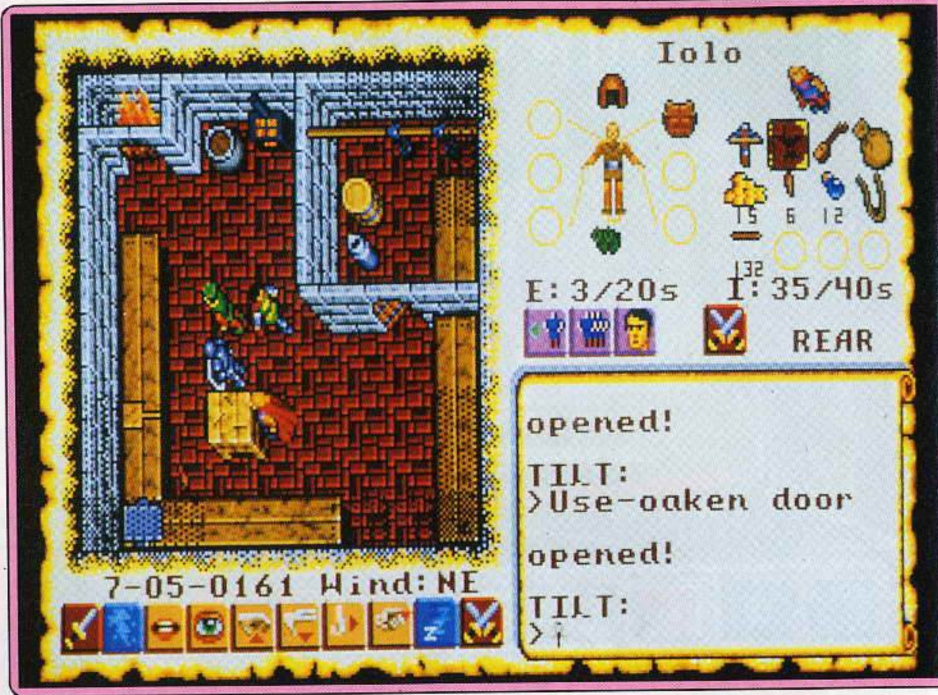


Dans les couloirs du château.



Des renseignements intéressants ?

bien rendu . Votre quatre personnages de départ sont tous représentés à l'écran et vous pourrez déplacer un individu ou le groupe. On joue indifféremment au clavier ou à la souris, mais l'ergonomie du jeu au clavier est loin d'être parfaite. Il faut ainsi procéder à de nombreuses manipulations pour échanger des objets entre les personnages ou utiliser un objet dans un cas précis (ouvrir une porte avec une clé ou un crochet de voleur par exemple). De plus, le scrolling parmi les nombreuses « poches » des personnages ne facilite pas la visualisation rapide des objets que possède le groupe. Avant de sortir du château et de vous mettre réellement en quête, il est capital d'explorer celui-ci pour compléter votre équipement. Vous allez ainsi pouvoir mettre la main sur un grand nombre d'objets (armes, armures, nourriture et boisson, objets divers) qui vont se révéler très utiles au cours de votre aventure. Certains sont bien cachés et vous devrez fouiller et parfois déplacer des meubles pour vous en emparer. Ne prenez que ce qui vous est nécessaire pour ne pas vous surcharger. Il est capital aussi d'obtenir des renseignements en discutant avec les nombreuses personnes qui peuplent le château. Si le mode *Help* est activé, chaque mot clé s'affichera en rouge dans la réponse de votre partenaire, ce qui vous permettra de connaître tous les détails en un minimum de temps. C'est aussi grâce au dialogue que vous pourrez recruter de nouveaux membres pour votre équipe, qui ne doit pas toutefois dépasser huit personnes. Lorsque vous vous sentirez suffisamment équipé, lancez-vous dans la grande aventure.



L'inventaire des objets que Iolo transporte avec lui.



Au début, c'est dans cette roulotte que sont mêlés les ingrédients de votre personnalité.



Les graphismes améliorés d'Ultima VI.

Le monde d'*Ultima VI* est d'une grande richesse, tant en taille qu'en diversité, et l'on retrouve le souci du détail du précédent épisode. Le cycle jour-nuit est respecté, avec ses conséquences sur la lumière ambiante. Les moyens de transports sont toujours aussi variés et les créatures vivantes continuent de manifester une indépendance certaine et un esprit d'initiative. Bien évidemment, vous serez amené à combattre des monstres plus ou moins redoutables. Ceux qui peuplent les extérieurs ne sont pas des rigolos mais que dire des créatures qui peuplent les souterrains et autres donjons! Les options de combat sont abondantes. Vous pouvez modifier les options de jeu automatique de vos compagnons (position au sein du groupe, type d'attaque) ou même décider de les jouer un à un pour prendre entièrement le contrôle du combat.

La magie se révèle bien sûr capitale à ce niveau, tout comme pour le reste du jeu d'ailleurs. Le système magique reprend celui d'*Ultima IV* et *V* avec un livre de sorts, des points de magie et des ingrédients indispensables qu'il vous faudra donc renouveler régulièrement. Les sorts sont nombreux (80) et variés, couvrant les domaines de l'attaque, de la défense et de l'information. Chaque combat victorieux vous apportera bien sûr son quota d'expérience et d'objets magiques et vous pourrez ainsi progresser peu à peu.

Ce dernier épisode de la saga *Ultima* règle de manière magistrale les deux seuls points faibles des épisodes antérieurs : graphisme et son. Le monde et le scénario sont toujours aussi foisonnants comme en témoignent d'ailleurs les sept disquettes (soit 4 Mo de données!) qui constituent le jeu. Pour éviter les multiples permutations de disquettes, il est heureusement possible de les transférer sur disque dur ou de les compacter si vous possédez un lecteur double densité ou haute densité.

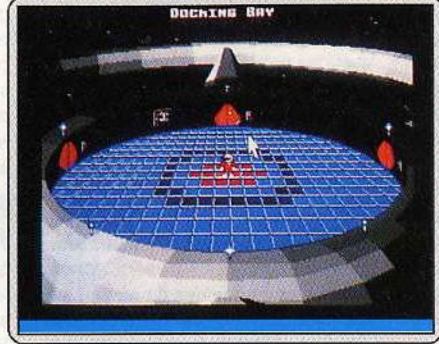
Seul regret : l'ergonomie douteuse de la gestion clavier mais la souris règle élégamment ce problème. Un jeu de rôle fantastique qui vous tiendra plusieurs centaines d'heures en haleine. Jacques Harbonn

Type : aventure/rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★★★
(sans carte) ★★
Scénario : ★★★★★
Langue : anglais
Prix : C

Star Flight

Votre vaisseau sillonne les routes de l'espace pour faire du commerce. Un jeu riche mais lent.

aventure : *type*
13 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★ : *bruitages*
C : *prix*



Dans un lointain futur, sur la station orbitale Arth, l'agitation règne. Il est en effet désormais sûr que le soleil voisin va bientôt se transformer en super nova et tout vaporiser dans les alentours. La population de Arth est composée d'humains, d'extraterrestres et d'androïdes. Armé de votre seul courage et de quelques crédits vous devez constituer un équipage pour chercher un nouveau monde habitable. La composition de votre équipe est cruciale pour votre efficacité future. Vous ne disposez pour commencer que d'un vaisseau de faible performances qui ne pourra être amélioré qu'avec l'argent que vous pourrez gagner en sillonant les routes de l'espace. Ce sont plus de 800 planètes qui s'offrent ainsi à vous. Vous pourrez vous enrichir en faisant du commerce ou en attaquant des pirates de l'espace. Le scénario de ce logiciel est riche mais pas vraiment original. L'intérêt du jeu réside surtout dans la taille de l'univers à explorer. D'autre part, les graphismes et les animations sont loin de tirer parti des capacités de la machine. Autre grief : la lenteur des temps de réponse du jeu lors des choix, en début de partie. Un logiciel frustrant (disquette Electronic Arts pour *Atari ST*).

Eric Caberia

Pirates

Pirate dans les Caraïbes, vous voulez faire fortune. Cette version *Amiga* est bien meilleure que sur *ST*.

aventure/action : *type*
18 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitages*
D : *prix*



Au XIX[e] siècle dans les Caraïbes, vous vous emparez d'un navire pour commencer une carrière de pirate. C'est une grande aventure qui vous attend, avec de l'habileté et un peu de chance vous ferez fortune, mais si les choses tournent mal vous finirez vos jours dans les geôles espagnoles ou anglaises. A vous de prendre les bonnes décisions et un large éventail de possibilités s'ouvre à vous. Vous voguez sur les mers en capturant des navires, vous partez à la recherche d'un trésor, ou vous attaquez des garnisons ennemies. Mais ne soyez pas trop gourmand, car si vous surestimez votre force, la chute sera rude. La version *Amiga* est particulièrement réussie. Le jeu est le même que dans les autres versions, mais alors que la version *ST* reprenait les graphismes 8 bits, celle-ci a été entièrement reprogrammée de manière à tirer parti des capacités de la machine. Malgré la richesse de ce jeu, on le prend en main sans la moidre difficulté dès la première partie, d'autant plus que la notice est fort bien traduite. Combats, stratégie, exploration : c'est un programme très varié et d'une grande longévité. La meilleure version d'un grand jeu d'aventure qui est déjà classique (disquette Microprose pour *Amiga*).

Alain Huyghues-Lacour

Dragon Wars

Des monstres répugnants, des dragons belliqueux, de l'or et de la magie, un jeu de rôle agréable.

aventure/rôle : *type*
15 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★ : *bruitages*
D : *prix*



Votre équipe d'aventuriers est en quête du royaume légendaire du Dilmun. D'après la légende, cette terre de rêve où même les pavés des rues sont en or est dirigée par le roi Drake qui a déclaré tous les magiciens hors-la-loi. Aussi, sitôt que vous abordez les côtes de Dilmun, vous êtes arrêté pour cause de magie. Vous êtes alors emprisonné dans Purgatory, une ville-pénitencier. Pendant ce temps, Dilmun fait l'objet d'une attaque féroce de Namtar et ses dragons. L'objectif de votre équipe est de s'échapper de Purgatory et de neutraliser les forces obscures libérées par Namtar. Votre équipe est composée de quatre aventuriers (dont vous pouvez redéfinir les caractéristiques en début de partie). Lors de votre quête, vous devez livrer de nombreux combats contre des monstres répugnants. Si vous en réchappez (la fuite est souvent une solution), vous acquérez des points d'expérience fort utiles par la suite. Ainsi, pour utiliser certaines armes, il faut un niveau de force qui ne peut être acquis qu'avec de l'expérience. Les graphismes du programme sont agréables et correctement animés (surtout lors des déplacements). Un logiciel agréable dans la lignée des *Bard's Tale* (disquette Electronic Arts pour *PC*).

Eric Caberia

Arthur, the Quest for Excalibur

Une aventure complexe au temps des chevaliers.

aventure graphique : *type*
16 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
— : *animation*
— : *bruitages*
anglais : *langue*
D : *prix*



Cette aventure vous transporte à l'époque des chevaliers de la Table ronde. Fils d'Uther Pendragon, vous devez reconquérir le trône d'Angleterre et en chasser l'usurpateur. Excalibur, l'épée mythique, vous donnera ce pouvoir. Mais afin de parvenir à la sortir du roc où elle est emprisonnée, il faudra prouver à Merlin votre courage et votre intelligence. On retrouve dans cette aventure les traditionnelles qualités Infocom : scénario solide et analyseur de syntaxe très puissant. Quelques « plus » séduiront les débutants dans cette aventure qui est une excellente introduction aux productions de cet éditeur. Les graphismes, tout d'abord, sont bien plus nombreux que d'habitude. Les descriptions, ensuite, sont moins longues ; le néophyte n'est plus noyé sous un flot de texte. Les fonctions *Hint* et *Undo* achèvent de rendre la tâche plus facile. Mais si l'aventure est plus accessible, elle n'en reste pas moins suffisamment complexe pour procurer de nombreuses heures de plaisir aux fanas d'aventure. Un soft qui prouve que l'aventure texte/graphisme a encore de beaux restes, pour peu qu'elle soit réalisée par des maîtres en la matière (disquette Infocom pour *Macintosh*. Second lecteur fortement conseillé).

Olivier Scamps

Tangled Tales

Magicien maladroit, vous courez le monde pour obtenir enfin le titre de grand sorcier.

jeu de rôle : *type*
13 : *intérêt*
★★★★★ (EGA) : *graphisme*
★★★ : *animation*
— : *bruitages*
D : *prix*



Vous incarnez un apprenti magicien qui, lors de ses études, a fait une monumentale gaffe en perdant de la poussière de diamant magique. Votre maître l'archimage Eldritch, pour vous punir, vous retire votre livre de sorts. Il vous faudra faire une longue quête afin de reconstituer votre grimoire pour atteindre le titre envié de grand sorcier. Vous devez d'abord retrouver de la poussière de diamant. Au cours de vos pérégrinations, vous rencontrez des personnages qui vous apprendront l'existence d'une fontaine magique qui a le pouvoir de transformer le charbon en diamants (bon à savoir). L'univers de *Tangled Tales* est aussi plein de dangers, puisque de nombreux monstres (plus ou moins reptiliens) cherchent à en découdre avec vous et il est souvent préférable de les fuir que de les affronter. Ce jeu d'aventure de facture relativement classique dispose d'un scénario riche. Néanmoins, on peut lui reprocher un trop grand déterminisme : vous ne pouvez opérer de choix qu'entre les actions qui vous sont proposées. Les graphismes (en mode EGA) du programme sont agréables et agrémentés de jolies petites animations. Attention, une bonne connaissance de l'anglais est nécessaire (disquette Origin pour *PC*).

Eric Caberia



Message in a bottle

Les Voyageurs du temps, la menace

Beaucoup de lecteurs nous ont envoyé des éléments de solution pour cette superbe aventure. Nous remercions tout particulièrement Franchitti Marco pour ses détails scéniques, Olivier Jourdan pour ses superbes illustrations et enfin un Anonyme qui nous fût précieux pour le plan du labyrinthe qu'il nous a fourni. Ce plan vous sera communiqué, après vérification, dans le n° 79 de Tilt.

1989, les tribulations d'un laveur de carreaux

Maladroit, vous commencez cette aventure en renversant le seau de peinture. Qu'importe si le patron jette les hauts cris, ramassez le seau et examinez l'échafaudage de près. Le bouton rouge vous mènera quelques étages plus haut. Sur la droite, une fenêtre mal fermée tente votre curiosité. Vous voici devant le bureau du big boss. Prenez le sac rouge puis rendez vous aux toilettes. Dans le placard, la bombe d'insecticide vous attend. Dans les WC, c'est un petit drapeau rouge qu'il faut empocher. Marchez ensuite devant l'évier. Vous remplissez le seau d'eau pour ensuite le poser sur la porte du patron... A droite de la pièce, le tapis fait une bosse... Vous découvrez une clef qu'il faut bien sûr ramasser. Vous voilà prêt pour la phase suivante. Vous poussez la porte droite, heureux que votre chef, un seau d'eau sur la tête, ne vous voit pas. La pièce où vous venez de pénétrer est une salle de conférences. Le placard, ouvert grâce à la clef découverte, renferme une machine à écrire. Sur le papier, un code étrange que vous mémorisez sans peine. Vous empochez, de même, la liasse de papier qui se trouve dans le tiroir du bureau. Sur la carte murale, des drapeaux signalent des points stratégiques étranges. Et si votre drapeau rouge s'adaptait à l'un des trous ? Un passage secret ! Face à tant de découvertes, l'aventurier sérieux sauvegarde sa partie. La suite des événements est en effet délicate. Le passage secret vous introduit dans une pièce obscure. Sur le mur, un tableau de contrôle... Pourquoi ne pas y taper un à un les chiffres du code découvert sur la machine... Faites vite, le plafond est un piège mortel ! De plus en plus surpris, notre héros débouche alors dans une salle de contrôle futuriste. La machine centrale vous invite à une manœuvre là encore précise et délicate. Il faut introduire le papier dans l'ouverture, presser le bouton vert, puis le bouton rouge et très vite récupérer les papiers tombés dans la corbeille avant de foncer au centre du téléporteur. Opération réussie, vous quittez votre époque pour... le Moyen Age.

Le Moyen Age, temps des moines et loups robotiques

Ce marécage est un traquenard abominable. Au pixel près, vous suivez le sillon vert, un sol dur, pour arriver à proximité du nuage de moustiques. Un coup d'insecticide et l'on continue la route. Un éclat brille sur le sol. Il s'agit d'un pendentif. Vous arrivez enfin aux abords d'une rivière. Grâce à la corde trouvée au pied de l'arbre, vous grimpez sur une branche haute, pour observer un paysage superbe. Immobile, vous entendez des pas. Un homme s'approche, se déshabille et plonge dans l'eau. Ses vêtements vous permettraient sans doute de passer inaperçu. Rapidement, étouffant un scrupule, vous quittez votre tenue du XXe siècle pour continuer la route vers la gauche. Passez devant la taverne sans y entrer, puis rendez vous à la clairière, au nord du château. Puissant guerrier, vous ébranlez l'arbre d'un coup d'épaule. La pièce de monnaie qui en tombe vous permettra de boire un coup à l'auberge, et surtout d'y glaner quelques renseignements.

Tout semble étrange ici. A tel point que vous décidez de pénétrer dans le château pour plus d'informations. Le garde, impressionné par le médaillon que vous avez découvert dans les marécages, vous mènera près du roi Torin. Ce dernier, un vieillard abattu, comprend vite que vous représentez son dernier espoir. « Retrouvez ma fille et je saurais vous remercier... Voici un médaillon qu'elle reconnaîtra. Vous aurez alors toute sa confiance. » Au sortir du château, vous saisissez délicatement la lance du garde désormais endormi. D'après vos déductions, les moines du pays sont largement responsables du désarroi de la population. Au souvenir de la robe de bure découverte dans la clairière, vous décidez de revenir sur vos pas. Un coup de lance, la robe remplace bientôt la tenue du baigneur. Mais pour atteindre le monastère, ce déguisement ne suffit pas. Le loup qui protège le petit pont, au sud du château, n'est qu'un robot ! Pour neutraliser ses circuits électroniques, il faut de l'eau puisée à la rivière grâce au sac plastique découvert dans le bureau du Big Boss (comme cela vous semble déjà loin !). Arroser le loup est une opération délicate. Le sac est percé ce qui vous oblige à faire très vite, au risque de trop vous approcher du loup/robot. Patience et sauvegarde ! Vous arrivez enfin devant la porte du monastère.

A l'intérieur, vous passerez inaperçu grâce à votre robe de bure. Faites attention pourtant à ne jamais franchir la limite du carré vert tracé sur le sol et à toujours tourner dans le même sens que les moines. Dans la pièce de gauche, vous rencontrez un étrange personnage, un ennemi sans aucun doute, qui parle de Scorzuum et de Superviseur ! Obéissez-lui pourtant et rejoignez le personnage de la pièce de droite. Ce dernier vous demande à boire ? Retournez dans la première pièce et prenez la coupe. Dans la pièce du fond, une cave, vous remplissez la coupe au tonneau situé à droite et au milieu de la pile. Du bon vin ? Le moine n'y gagne pourtant qu'une mort soudaine ! Fouillez vite le cadavre. Avec la télécommande découverte, vous actionnez le bas du meuble et découvrez une carte magnétique. Le tout est empoché. De retour dans la cave, vous utilisez à nouveau la télécommande. Un passage secret s'ouvre alors, qui vous mène à une salle de contrôle.

Au centre, une console et un sas dans lequel gît une jeune fille. Serais-ce... Par terre, vous découvrez une capsule de gaz. Il faut introduire la carte dans la console. La jeune fille se réveille, découvre votre médaillon et vous télétransporte avec elle. De retour au château, notre héros prend conscience de la gravité des faits. Le roi et sa fille sont en fait des personnages d'un autre temps, d'un futur lointain. Lo'Ann et son père vous informent de la situation actuelle. Les Crughons sont prêts à tout détruire ce qui reste de la Terre. Ils agissent à toutes les époques de l'univers, plaçant des bombes qu'il vous faudra désamorcer. Courageux, téméraire... et amoureux votre héros ne refuse jamais l'aventure. Il acceptera la transportation aux côtés de Lo'Ann.

Paris dévasté, futur sinistre

Un rayon, un éclair, vous voici dans les ruines d'un Paris ravagé. En plus, votre bien-aimée n'est plus avec vous. Panne technique, sans doute ?! Courage, vous allez continuez la lutte. A l'est du premier écran, un chalumeau vous semble utile pour la suite. Dans l'écran suivant, c'est une boîte à fusibles que vous empochez, avant de découvrir, au centre du paysage, une bouche d'égout (un petit point blanc en signale l'emplacement). Vous empruntez le passage et arrivez dans les couloirs crasseux du sous-sol. Il ne vous reste qu'à suivre la plate-forme. Après un croisement, vous trouvez un robinet. Snif, snif, c'est du gaz... Vous remplissez le chalumeau. Plus loin, alors que l'angoisse vous fait frissonner, un hurlement ! Pauvre femme, elle est tassée contre la paroi, son enfant dans les bras, elle fait tout pour s'éloigner d'une « muta-pieuvre » affamée. Tout près du monstre, vous actionnez le chalumeau qui anéantit la créature. Les remerciements de la dame sont moins utiles que le passage qu'elle vous indique alors.

Vous rejoignez en effet la surface. Une porte automatique reste bloquée devant vous. Il faut en nettoyer la caméra à l'aide de la lance. Vous débouchez dans un couloir de métro. Un distributeur de journaux se trouve sur votre gauche. Prenez la pièce qui se trouve dans le réceptacle du bas et replacez-la dans la fente de l'appareil. Après deux tentatives vous obtenez un quotidien. Inutile de le lire, il servira plus tard. Il ne vous reste qu'à prendre le métro qui arrive. A la station suivante, vous observez un escalier roulant. Il vous faudrait l'emprunter pour rejoindre Paris IV, comme vous l'avait indiqué Lo'Ann avant de quitter le Moyen Age. Mais comment payer le billet ?! Passer en fraude est impossible puisqu'un garde est devant l'escalier et que la guichetière vous surveille du coin de l'œil. Descendez les escaliers qui mènent aux toilettes. Remplacez les fusibles usagés de la boîte de gauche par ceux que vous avez pris dans les ruines. Résultat, une télé s'est mise en marche, télé qui semble désormais passionner le garde. Il faudra encore attendre que la femme songe à se maquiller pour passer tranquillement l'escalier mécanique.

Le voyage en navette semble se dérouler sans encombre quand soudain... une attaque des Crughons. Rien à faire, vous sombrez dans l'inconscience. Vous vous réveillez dans une cellule sinistre. Aucun détail particulier n'attire votre attention, si ce n'est cette petite grille de ventilation. Ouvrez-la à l'aide de la clef, puis jetez-y la capsule de gaz. Il faudra bien sûr boucher immédiatement l'orifice avec le journal pour ne pas mourir asphyxié. Mais tandis qu'étouffent les Crughons et que fuit notre héros, les Terriens attaquent le vaisseau et, comble d'ironie, font prisonnier votre personnage ! Pire encore, les voilà qui le condamnent à mort. C'est heureusement le moment que choisit Lo'Ann pour réapparaître et vous inviter à mener la dernière phase de l'aventure.

Le combat final

Il s'agit cette fois de trouver la dernière bombe posée par les Crughons. Vous suivez Lo'Ann. Vous êtes tous les deux armés d'un fusil. Au détour d'un tableau, vous voici soudain face à l'ennemi. Pour cette scène d'arcade, seule la dextérité de votre souris vous mènera à la victoire. Sachez quand même que la sauvegarde est possible au cours de l'assaut. Après une lutte acharnée, vous vous croyez tiré d'affaire. Mais malheur ! Un dernier Crughon vient de « poinçonner » votre compagne... Elle respire encore. Fouillez-la jusqu'à découvrir des pilules et son fameux pendentif. A l'aide de ce dernier, vous pourrez télétransporter la jeune fille auprès de son père. La sauvera-t-il ?
En ce qui vous concerne, vous descendez vers le vaisseau crughon. Devant la porte, un cadavre. Sur lui, une carte magnétique. Vous pénétrez dans la cabine de pilotage. Insérez la carte dans la console qui se trouve près de la porte. Voici la cabine activée. Il faut maintenant ouvrir le caisson et prendre le vêtement qui se trouve à l'intérieur. Placez-le ensuite sur la caméra, à gauche de la porte. Il serait dommage de se faire prendre si près du but. Allongé dans le caisson, vous actionnez le mécanisme de fermeture, et en route pour la base ennemie.
Après un voyage superbe, votre vaisseau vient doucement se loger dans la salle d'atterissage. Faites vite, les gardes ne vont pas tarder à entrer dans la cabine. Foncez à droite de la porte et utilisez les pilules de Lo'Ann. Génial, le héros devient invisible pour quelques secondes. Il aura tout juste le temps de descendre du vaisseau et de se diriger derrière les caisses entassées à gauche de l'entrepôt. Manœuvre difficile, car vous ne devez pas perdre une seconde, ni heurter un garde ! En actionnant la caisse, vous comprenez que c'est à l'intérieur que vous allez rester caché quelque temps. Il fait maintenant très sombre. Les gardes ont disparu et vous observez le décor qui vous entoure. Par communication intra-sensorielle, vous voici bientôt en liaison avec Lo'Ann, saine et sauve bien sûr ! Votre mission consiste désormais à retrouver la bombe, à la désamorcer puis à ressortir à l'air libre, le tout en temps limité. Vos amis vont en effet faire diversion mais ils ne pensent pas tenir plus de six minutes face à la puissance de tir ennemi... Une fois passée la porte du fond de l'entrepôt, vous n'aurez donc que six minutes pour vaincre le labyrinthe, utiliser la carte magnétique sur la console de la salle de contrôle et retrouver, dans le même labyrinthe, la seule issue qui vous mènera loin de cet enfer. Tenez bon, Lo'Ann vous attend et, bon sang, qu'elle est mignonne !

Olivier Hautefeuille

Mister Poke

Voici quelques cheat modes pour vous aider à venir à bout de quelques programmes difficiles.
X-Out (Amiga). Le problème dans ce superbe shoot-them-up, c'est l'argent. Pour devenir riche, lorsque vous êtes dans la boutique, prenez le vaisseau de base (blanc) et placez-le sur la grille. Ensuite, prenez le tir simple de couleur orange, amenez-le sur le visage de l'extraterrestre et cliquez avec la souris. Vous disposez maintenant de 500 000 crédits, ce qui vous permet d'acheter les équipements les plus sophistiqués.
Battle Squadron (Amiga). Commencez une partie et tapez le mot CQSTOR (CASTOR, en Qwerty). Le cheat mode est alors activé et vous êtes immortel.
Xybots (Amiga). Une fois que vous avez terminé une partie, entrez ALF dans le tableau de scores. Vous disposerez d'une énergie quasiment inépuisable lors de la partie suivante.
Switchblade (Amiga et ST). Faites une partie, puis tapez POOKY dans le tableau de score. En pressant les touches de 1 à 5 vous pouvez passer d'un niveau à l'autre.



Messages

WALLY

Dans **Police Quest**, que faire pour arrêter le conducteur en état d'ivresse. Je ne sais pas non plus comment agir avec Sweet Cherie lorsque l'on vient de renvoyer les loubards..

Dans **King Quest 4**, pour Persephone (Tilt n° 76), il faut mettre une planche au-dessus de la crevasse. Cette planche, tu la trouveras à l'entrée de la grotte. Je voudrais, quant à moi, savoir où se trouve la baleine? Comment ouvrir la porte de la maison de l'ogre? Que faire dans la piscine?

Dans **Leisure Suit Larry II**, à quoi peut bien servir le seewink kit de Mama? Dans la jungle, je vois un pirate. Faut-il en faire quelque chose? Pour Nicolas, enfin, peux-tu me dire comment donner la fleur aux agents du KGB. L'ordinateur ne me laisse pas faire!

Pour **JJR le Majestueux** (Tilt n° 76), sache qu'il faut éviter au maximum la grosse Mama! Le bikini sert pour la suite de l'aventure. Ne t'en préoccupe pas pour l'instant... Dans la cabine du capitaine, tu trouveras un tableau de commandes muni d'un levier. C'est ce levier qui libère les canots de sauvetage. Tu pourras donc te rendre dans les canots. Mais attention, n'oublie aucun objet!

Dans **Ultima V**, comment éliminer les Shadow Lords? Dans Zombi, j'ai beau mettre le fusible dans le compteur (avec les gants), je n'arrive pas à atteindre le quatrième étage.

ALAIN FERNAL

Pour JJR (Tilt n° 76), dans **Larry III**, tu dois donner à la fille de la plage ta carte de crédit, carte que tu trouveras dans ta boîte aux lettres, lorsque ta femme est absente. Pour Allan, toujours dans **Larry III**, il te faut de l'argent pour le garde de l'entrée du show. Voici la marche à suivre: aiguise le couteau sur les marches de l'escalier du casino puis va couper de l'herbe devant la boîte de strip. Tresse ces herbes et va dans les cabines pour enfiler ton nouveau short. Il ne te reste plus qu'à vendre à la fille de la plage la statuette. Tu auras alors vingt dollars, de quoi soudoyer la partie.

A mon tour maintenant... Dans **Larry III**, comment ouvrir un casier dans Fat City, quels sont les numéros? Pour **Space Quest II**, je n'arrive pas à prendre la corde qui retient le petit bonhomme. Et dans **Police Quest**, enfin, comment dire, en anglais, au « mec » de la Cadillac de se coucher? Merci à tous.

PIERROT

Pour Audrey (Tilt n° 76) qui « coince » dans **Iron Lord**, sache qu'il y a une option de sauvegarde dans le château de tes ancêtres. Tu dois aller au nord-est jusqu'à la grande tour habitable et te placer devant la façade ouest. Entre en pressant la gâchette du joystick ou de la souris.

Pour Fabienne (Tilt n° 76), dans **New Zealand Story**, secteur 4-4, descends à droite du bateau. Tu te retrouve sous la coque. Va à gauche et remonte, tu es maintenant à l'intérieur et tout près de la cage.

Dans **Iron Lord**, existe-t-il un truc pour posséder facilement une armée?

Dans **New Zealand Story**, je suis bloqué dans le labyrinthe du niveau 5-3. Y aurait-il un téléporteur? Quelqu'un pourrait-il aussi m'indiquer le chemin à suivre dans le premier donjon de Drakkhen... sur Amiga. Merci.

1040 ST-RENAUD

Dans **le Manoir de Mortevielle**, je place la bague sur la boule et rien ne se passe...Dans **Explora**, je meurs dans le passage secret du château. Quels sont les objets à emporter avec soi? Dans **Fétiche maya**, qui pourrait me donner des mots de passe? Faut-il faire quelque chose devant le magicien de **Thargan**? Dans **Barbarian** (Psygnosis), comment tuer le personnage qui se trouve devant l'arc? Enfin, et c'est ma dernière question, comme puis-je charger une disquette Mac sur l'émulateur Aladin (version 1987)? Merci à vous tous.

ANONYME 56

Me voilà coincé sur **Maniac Mansion**. Peut-on ouvrir le coffre-fort qui se trouve dans le grenier, au-dessus de la chambre de la mère? En revanche, je sais que pour jouer aux jeux vidéo, il faut utiliser le dissolvant sur la tache qui se trouve dans la cinquième pièce. Merci à tous les aventuriers.

STORM THE LORD

Que l'on ne me dise pas qu'il est impossible de finir tous les circuits de **Stunt Car**, car j'y suis arrivé!

Pour tous ceux qui cherchent à constituer la meilleure équipe dans **Dungeon Master**, il suffit de prendre un seul personnage avec beaucoup de points et le réincarner. C'est plus dur au début, mais à la longue, c'est très efficace.

Pour Anonyme 1 (Tilt n° 76), **Highway Patrol II** tourne très bien sur STE. C'est sans doute ta disquette qui cafouille.

Pour Rudy dans **Gold Rush**, il faut acheter des légumes et des fruits pour échapper au choléra. Qui pourra me dire ou se trouve Jackes? Tout me pousse à croire qu'il vit dans l'hôtel Green Pastures. Pourtant, un seul type se trouve ici et me répond tout le temps la même chose. Help!

Dans **Sherman M4**, utilisez des rivières profondes et cassez les ponts. Les blindés ennemis ne sont pas amphibie!

Dans **Shufflepuck Cafe**, comment battre le gros à la fin des matches? Qui aurait du temps infini pour **Buggy Boy**? Comment vaincre le Master Xybots dans **Xybots**? Et toujours la grande question, comment passer réellement les agents du KGB dans **Larry II**?

GHOSTBUSTER III

Pour Alain (Tilt n° 76), les sacs de dollars de **Wanted** valent 2 000 points chacun. Pour The Devil Angel (Tilt n° 76) qui lutte sur **Ghostbusters II**: pour accéder à la fin du premier niveau, il faut que tu possèdes les trois parties de la pelle, afin de pouvoir ramasser de la slime. Si tu y parviens, et une fois arrivé en bas, choisis comme arme l'écran PKR (deuxième arme après le rayon...). Cela te protègera des mains qui sortent du sol et des pierres qui tombent. Presse la gâchette en poussant le joystick vers le bas. Tu pourras bientôt accéder au deuxième niveau. Pour moi, maintenant, je suis bloqué au troisième et dernier niveau de ce superbe jeu. Je suis en mesure de tuer Janosz mais impossible de blesser Vigo! Où faut-il placer le bébé Oscar pour qu'il soit protégé? Si quelqu'un possède la solution ou des pokes magiques, ses réponses seront les bienvenues... Merci à tous les Tiltmen.

ISIDORE

Avis aux amateurs de **Chaos Strikes Back**! Néophytes ou masters, je vous propose quelques astuces et cherche auprès de vous des contacts sérieux (ce message s'adresse tout particulièrement à Stan). Quelques indices: de nombreuses portes et grilles sont destructibles, soit par un coup de hache, soit par une boule de feu (cas de la première grille du jeu). De plus, dans la salle où les trappes s'ouvrent à retardement, il y a un faux mur qui cache un Vorpale, un anneau, une fiole et d'autres objets. Comme quoi, l'option Oracle est bien utile! J'aimerais savoir enfin comment enregistrer des séquences de jeu sur magnétoscope. J'ai tout essayé, mais en vain... Merci.

SEGATARI

Des trucs et astuces pour Sega... Dans **After Burner***, pour un continu play, faire flèche vers le haut et bouton 1 puis 2.*
Dans **kung Fu Kid***, pour tuer l'homme à la massue du round 6, enchaînez plusieurs fois la technique suivante : avant, balayage, arrière...*
Au sud de la mine de **Y's the Vanished Omens** *se trouve un point d'eau. C'est ici que se cache le piédestal en or. Pour Anonyme Segamaster (Tilt n° 75), si vous avez trouvé la fille qui vous donne le monocle pour lire les livres, il vous faut maintenant chercher un homme qui ressemble à celui de la prison. Il est possesseur de l'amulette...*
Dans **Alex Kid 3***, pour obtenir le vrai laissez-passer, il faut prier une centaine de fois !*
Quant à moi, qui me donnera des trucs pour gagner plus d'argent dans **Casino Games** *? Et dans* **Spellcaster***, comme passer la pyramide ? Où se trouve la clef ? Merci à tous.*

MIKE

Pour Taras Bulba (Tilt n° 76), qui se bat sur **Moonwalker***. Tu dois profiter de la transformation de la moto en voiture volante pour essayer de franchir l'un des nombreux barrages qui bloquent la route. Mais comme il ne reste, en effet, que dix secondes, il te faut absolument choisir la barrière la plus proche.*
Quant à moi, je souhaiterais connaître des pokes et solutions pour **King Quest I** *et* **II***. Merci à tous.*

LYNDA

A moi ! Dans **The Legend of Zelda***, je reste bloquée dans le deuxième parcours, au niveau 2. J'ai mis des bombes partout, poussé toutes les pierres, impossible de mettre la main sur le sifflet... Où se trouve l'entrée du niveau 3 ? Merci d'avance.*

THE BEST

Dans **Shufflepuck Cafe***, beaucoup de joueurs se plaignent de ne pas pouvoir battre le célèbre Bejin, la créature aux services redoutables... Voilà mon conseil : écoutez bien le son que produit ce monstre avant d'engager. Si le son est aigu, le tir est droit. Si le son est grave puis aigu, il s'agit d'un tir en diagonale... Bonne chance.*

CPC HARLIE

Bonne nouvelle pour les amateurs de **Rick Dangerous***, sur Amstrad, version disquette ! J'ai mis au point un petit programme qui vous donnera tout en infini, temps, vie, etc...*

```
10' tout à l'infini pour Rick Dangerous
20' par Charlie Lacroix (c)
30 For I=&A500 to &A53E
40 Read BS:B=Val ("&"+B$)
50 poke I,B:NEXT
60 MOD2 : INK O, O:INK 1, 26:Border O
70 PRINT "Insérer disk 'Rick Dangerous'"
80 PRINT "et taper une touche."
90 Call 1BBO6: Call &A500
RUN
```

Attention, n'oubliez pas, avant de faire le programme, de mettre la disquette **Rick Dangerous** *!*
Je vous communiquerai bientôt, par l'intermédiaire de Tilt, le même programme pour **Operation Wolf** *et* **Light Force***. En revanche, si quelqu'un pouvait me communiquer un listing pour* **Ghouls'n'Ghosts***, sur CPC disquette, ce serait vraiment génial ! Dernière question, comment arriver à la fin de* **Crazy Cars II** *? Merci d'avance.*

W. P&C

Dans **Bard's Tale** *(AtariST), je détiens la clef de Kylearan. Mais, pitié ! Comment pénétrer dans la tour de Mangar ? J'ai déjà exploré le quart de la ville et mes nerfs sont à bout ! Merci.*

FULCRUM THE LORD

Dans **Pipe Dream***, les cinq premiers codes sont : HARA, GRIN, REAP, SEED et GROW. Dans* **Total Eclipse***, pour passer le mur qui se lève quand vous vous en approchez, il faut se baisser et tirer par terre tout en avançant. Dans* **Carrier Command***, vous prendrez une île vierge en envoyant un AVV avec un ACCB qui sera déposé par un char. Pour une île occupée par l'ennemi, il faut armer un MANTA de sept missiles ASSASSIN. Foncez sur le command centre et lancez tous les missiles. Pour gagner la partie, faites un Action games et prenez tous les îles comme vu plus haut !*
Dans **Millenium 2.2***, il existe un bon moyen de parer à l'attaque finale des Martiens (150 vaisseaux !). Au moins un an à l'avance, il faut vous construire un grand nombre d'orbital laser et les stocker dans le Carrack. Quand vous en aurez au moins une soixantaine, redéposez-les sur la Lune et vous pourrez détruire tous les vaisseaux ennemis. Dans* **Powerdrome***, il faut mettre la sensibilité au maximum, jouer à la souris et bien s'entraîner.*
A moi maintenant. Pour **Super Wonderboy***, comment obtenir de l'or et rester invincible ? Même chose pour* **Mouse trap** *(le Hit des années 90 !) et* **New Zealand Story***. Please, des pokes pour* **Continental Circus***. Dans* **Maniac Mansion***, j'ai plusieurs problèmes. Comment faire pour : remettre les fils, avoir le code du coffre du labo, ouvrir la porte du garage, trouver ce que Weird Ed me demande ? En un mot, comment terminer le jeu ! Et, enfin, des vies infines pour* **TNT***... Si vous me trouvez tout ça, votre Atari vous remerciera et vous donnera de ma part de gros bisous !*

SEGATOT OU TARD

Aidez-moi ! Dans **SpellCatser***, je suis coincé sur l'océan après avoir tué le Boss (poisson). Je retourne sur mon bateau et là, impossible de repartir. Je lance un appel, OHIHOHOH-IHOOOOO ! J'ai aussi quelques petites astuces pour battre le chevalier du serpent. Prenez un sortilège magique Kannon et tirez cinq fois sur l'ennemi. Ensuite, une petite mitraille classique et l'affaire est dans le sac. Je cherche aussi des vies infinies pour* **Rastan, Fantasy Zone** *et* **Power Strike***. Salut à tous les Séga-masochistes !*

BARNEY

Pour TKC, j'ai un petit renseignement pour toi, en ce qui concerne **Secret Defense***. Il faut que tu brûles les plans dans la cheminée, puis que tu téléphones. Sors, ensuite, de la maison par la porte blindée.*
En ce qui me concerne, j'attends toutes vos aides pour **la Chose de Grotembourg***. Merci à tous ceux qui me répondront.*

AUDREY

Pour Taras Boulba (Tilt n° 76), voici l'aide que tu demandais sur **Iron Lord***. Après avoir gagné la coupe au tournoi de tir à l'arc, tu dois la donner à l'herboriste qui te préparera une potion utile pour les moines. Tu pourras alors parler au templier qui te demandera de prouver ta force. Pour cela, joue au bras de fer dans la grande ville. Il faut que tu gagnes neuf fois de suite. C'est dur ! La jolie servante sera sans doute séduite par ta puissance et ta volonté. Elle te donnera un médaillon, à remettre au mercenaire. Voilà, c'est tout pour l'instant.*
*A moi, que faut-il faire dans le wargame de la phase finale d'***Iron Lord** *? Quelles sont les actions possibles et comment gagner ?*
Dans **Space Ace***, comment avoir accès à l'option continue ? Enfin, dans* **Bomber***, qui me dira comment passer la mission Axe Attack, celle qui est limitée à trente minutes ? Merci d'avance à tous les Tiltboys.*

CAN

Quelques astuces dans **Nil dieu vivant** *pour Zimbabwe et Anonyme III. Au début, il faut avoir un entrepôt à Thèbes, puis en construire un vers Giseh (pratique pour la construction future de la pyramide car il y a du granit à Thèbes et des comptoirs et du calcaire près de Giseh). En ce qui concerne la guerre contre les Bédouins ou les Nubiens, tirez quand le palmier est juste derrière un guerrier. Au cours d'un pillage, donnez un coup de rame juste quand on ne voit plus le visage du suivant. Dans le labyrinthe, il faut suivre les sphinx. D'autre part, il vaut mieux choisir des étrangers comme Le Grec ou Le Phénicien. Ils sauront vous renseigner non seulement sur le pays mais aussi sur les autres comptoirs. Pour ceux qui ne savent toujours pas comment effectuer le chargement d'un entrepôt ou d'un bateau, sachez qu'il faut se diriger vers la ville où est située la bâtisse. Faites comme si vous alliez acheter des marchandises, mais cliquez sur le nom de la ville qui se changera alors en entrepôt n° 1. A bientôt.*

SIERRAMAN PC

Dans **Hero's Quest***, où et comment prendre le Fairy Dust ? Quel est le password que me demande Crusher ? Je n'arrive pas à rencontrer le baron... Enfin, est-il possible de tuer l'ogre qui garde l'entrée de la caverne ?*
Dans **Leisure Suit Larry I***, je me suis marié ! Lorsque je retourne à l'hôtel, que je monte au quatrième étage et que je frappe à la porte marqué d'un cœur, ma femme me demande une bouteille que je ne trouve pas... Que faire ?*

PC KARAPACER

Dans **Leisure Suit Larry I***, comment trouve-t-on la veste blanche qui sert à séduire la troisième fille ? Maintenant, dans* **Leisure Suit Larry II***, je n'arrive pas à acheter la crème solaire et pas plus à prendre le bateau.* **King Quest IV** *me pose aussi problème : où se trouve la corde qui permet d'attacher la licorne ? Pour pénétrer chez les sept nains, c'est la maison près de la grande roue, faites le ménage (clean room), vous gagnerez des points et mangerez en leur compagnie... Par la suite, l'accès à la mine sera également ouvert.*

JEAN

Pour Patou et tous les amateurs de **Populous***, voici complétée le liste des tableaux :*
1 Hurtoutord ; 2 Josamar ; 4 Caldiehidll ; 19 Bugqueend ; 24 Lowingck ;

34 Jostme ; 54 Binmeout ; 58 Veryelin ; 60 Haminmar ; 66 Josogoord ; 76 Bilthill ; 78 Weaveaed ; 95 Douolow ; 106 Moreaal ; 127 Douqhazill ; 140 Bilkopill ; 146 Hobycon ; 159 Dousodboy ; 164 Calqueal ; 174 Weavoutlin ; 180 Shadpejob ; 186 Verympbar ; 192 Shiquehill.
Bon courage Patou, moi je reste coincé au 192...
Dans **Chaos Strikes Back**, en prenant le chemin DAIN (le bâton), prendre tout droit, tuer les araignées et, avec le téléporteur, parvenir jusqu'à un escalier qui monte. Tuer alors les monstres immatériaux avec la Vorpal et les sorts DES EW. Après avoir franchi la fosse riante (qui vous fera descendre de trois niveaux), il faut avoir une clef d'or qui mène à un téléporteur précédé d'une trappe invisible. Lancer une boule de feu, entrer dans le passage ouvert, un peu à droite (la boule de feu a tué des monstres qui actionnaient un mécanisme de fermeture...) puis, de là, lancer un sort d'ouverture de porte ZO. Après avoir pénétré dans la salle, il faut prendre la gemme orange. Mais attention, à ce même endroit, il reste encore deux portes qui semblent impossibles à ouvrir... Aidez moi! A côté de ces portes, il y a enfin un escalier qui mène à une salle nommée Diabolical Demon Director : je tue tous les monstres, je descends dans la fosse comme vu plus haut et me retrouve dans une salle Ku. Là, je ne sais que faire... Les chevaliers qui occupent celle-ci doivent bien sûr garder quelque chose, mais quoi? Merci d'avance pour vos réponses.

LASERMAN II

Dans **Rick Dangerous**, sur ST, si au début du jeu, tu as la présentation the replicants, appuie sur « T » et tu auras des balles, des bombes et des vies infinies... Dans **Kult**, un petit truc. Lorsque tu tombes dans le gouffre de Deilos, attaque ce dernier et plonge dans l'eau. Une fois sous l'eau, utilise le scanner et prend le passage découvert. Tu atterris dans la caverne de Ash...
Pour moi maintenant, dans **Double Dragon II**, comment se servir des crédits? Je bénis celui ou celle qui m'offrira des pokes, des vies infinies pour **Strider, Double Dragon II, Bank Buster** et aussi du temps infini pour **Chase HQ** et **Strider**. D'avance merci à tous les tiltistes!

ANONYME II

Voici les réponses aux questions de Christophe Lemaire (Tilt n° 75) pour **Legend of Zelda**. Le niveau 2 représente un « A ». Quand tu es à l'entrée, continue tout droit. Tu arriveras jusqu'à un Manhandla (une petite bombe dans sa tronche!). Après cela, tu tournes à droite. Pour la salle suivante, tu as le choix entre deux chemins, soit que tu tues en haut les deux Zols (trouves alors la carte), soit que tu vas vers le bas pour un autre combat. Place-toi ensuite en bas de la salle, au milieu, et tente de traverser le mur. Ça marche, une petite musique te l'annonce, et un prochain passage secret te permettra de trouver la flûte.
Pour l'utilisation de la lettre, il y a plusieurs endroits concernés :
— en H 9, brûle l'arbre qui se trouve deuxième rangée à partir de la gauche et quatrième en partant du haut ; — en E 12, brûle l'arbre également (troisième rangée/haut, douzième/gauche) ; — en D 4, tu dois poser une bombe sur le quatrième rocher en partant de l'escalier gauche ; — en A 3, c'est le septième rocher/gauche qui recevra la bombe.
Voici encore quelques indices. La bague bleue se vend à la boutique située en A 16. Pour atteindre cet écran, il faut partir de B 16 et traverser le neuvième rocher en partant de la gauche.
En ce qui me concerne, je n'ai pas trouvé encore les niveaux 6 et 8. Dans le niveau 7, je reste bloqué dans les quatre salles du bas. Impossible de passer la rivière sans l'échelle, mais où trouver cette dernière? Enfin, dans la salle des bulles, les persiennes ne veulent pas s'ouvrir. Help!
Dans **RC Pro Am**, qui pourrais me dire combien il y a de niveaux? J'en ai parcouru pour ma part 61. Dernière question, sur **After Burner** cette fois, comment détruire la forteresse volante? Merci d'avance à tous.

OLDIES BUT CROUPIES

Dans le **Diamant de l'île maudite** sur Oric, qui se rappellera comment on tuait le serpent et ce qu'il fallait faire pour échapper à l'araignée? Urgent!

LE ZOMBI ENRAGE

Attention, sachez qu'il est impossible d'utiliser l'arme à feu ou la dague dans le **Manoir de Mortevielle**. Qu'on se le dise! Dans **Zak Mac Kracken**, lorsque vous êtes, en début de jeu, avec le patron, appuyez sur F 5, vous pourrez charger un jeu ST.

PHILIPPE

J'ai dix ans et je lutte contre la disquette de **l'île** pour Amstrad 6128. Je lance un SOS car je n'arrive pas à trouver les solutions de l'énigme. Aidez-moi, pour le début de l'aventure et même plus encore. Répondez-moi vite, au secours.

PASQUIER INFORMATIQUE

Pour Laserman, si tu veux être invincible dans **Dragon Ninja**, tape le listing suivant :

```
10 MODE 2
20 FOR A = &B000 TO &BO30
30 READ     A$:POKE     A,VAL
(« & » + A$)
40 NEXT
50 CALL &B000
60 DATA 21,FF,AB,11,40,00,
CD,CB
70 DATA BC,06,0A,21,27,B0,
CD,77
80 DATA BC,21,50,00,CD,83,
BC,CD
90 DATA 7A,BC,AF,32,F0,20,
32,F2
100 DATA 1B,32,B5,1D,C3,4B,77
110 DATA 44,52,41,47,4F,4E,2E,
42,49,4E
```

Dans **Ghost'n'Goblins**, changez les valeurs DD 86 05 BC D0 par DD 86 05 BC 00.
Dans **Dragon Spirit**, piste 5, secteur 45, adresse &01C7, changez AF par C9.
Dans **Batman The Movie** : poke &2BE9,0 et poke &2BDE,0
Dans **Futur Night**, piste 9, secteur 11, adresse &183,ED, remplacez 52 par 00 00 ou C9 3D 2B BC 17 par C9 00 32 BC 17
A mon tour maintenant... Pour **Zombi**, comment allumer la lumière et déplacer les camions quand les Hells Angels arrivent? Sur **Orphée**, qui peut me dire où sont les pièces d'or. Merci.

GREGORY

A quoi sert le tunnel que l'on trouve dans **Kult**. Peut-on ouvrir le mur étoilé et, si oui, comment! Et pour finir, comment éviter que Sai Fai m'attaque? Ayez pitié d'un pauvre Amiga perdu. Merci à tous.

JUJU

Je veux des pokes et des vies infinies sur **Bubble Bobble**, sur **Xenon 2** aussi! Pour vous, un petit coup de main pour **Dungeon Master** : on peut obtenir des vies infinies en appuyant les touches BUG 87. Bises.

LUC BIANCO

Pour le flotteur, lorsque dans **les Voyageurs du temps**, tu rencontres les moines,. il faut que tu les suives sans t'écarter du chemin ni te retourner. Prends ensuite la troisième porte, le père supérieur te chargera d'une mission... Bon courage!

JEAN-PIERRE

... nous communique une astuce qui, si elle n'a rien à voir avec l'aventure, intéressera les amateurs de jeu et d'utilitaires. Sur Amiga, voici comment avoir un clavier AZERTY lors du démarrage de **Deluxe Paint**, par exemple, prévu pour clavier QWERTY.
Introduire la disquette Workbench dans le lecteur, ouvrir le CLI dans le tiroir System. Entrer au clavier :
<Makedir ram :c
<copy sys :c to ram :c
<Assign c : ram :c
<Copy system/setmap to ram :
Enlever la disquette Workbench et la remplacer par la disquette de Deluxe Paint par exemple. Entrer au clavier :
>copy ram :setmap to df0 :
fermer ensuite CLI par
>End CLI
Ouvrir le CLI dans le tiroir System de la diquette Deluxe Paint. Entrer au clavier :
>ED s/startup-sequence
Dans l'éditeur, placer le curseur sur la ligne « End CLI>nil : » puis appuyer sur Return. Replacer le curseur sur la nouvelle ligne et entrer au clavier.
>Setmap F
Appuyer ensuite sur la touche ESC, puis sur la touche X et enfin sur Return.
Grâce à cette petite manipulation, Deluxe Paint sera chargé à présent avec un clavier AZERTY. J'ai réalisé l'essai de cette technique sur un Amiga 2000 B wb 1.2 et également avec le WB 1.3. En espérant que certains trouveront ce truc intéressant.

LE CABLEUR DU ZENITH

Pour Starcom (Tilt n° 75), dans **Game Over** sur Thomson, le code qui permet de passer au second niveau est 10218 (bonjour la prise de tête pour la recherche!). Tu disposeras alors de vies infinies.
Dans **les Ripoux**, il est inutile de respecter les ordres et d'arrêter tout le monde. Chacun pourra être d'une grande utilité plus tard. Certaines personnes te donnent des renseignements utiles, notamment Rémi la Came, Jérôme Dupond, Oum Bala (qui se trouve rue de la Goutte-d'Or), Pedro Cunao, Andy la Seringue et Youssef Larbi. Pour Oum Bala, voilà ce qu'il faut, par exemple, dire : « Salut! », « t'as un tuyau? », « tu veux mon pied quelque part? », « allez aboule ». Cette méthode est efficace pour presque tous les personnages. De plus, pour gagner de l'argent, tu peux aller voir Mamadou m'Bogave (près du commissariat) et jouer aux cartes avec lui. Les tuyaux pour le PMU sont toujours bons, seulement si tu joues juste après les avoir reçus. Voilà, c'est tout pour le moment.
Pour ma part, qui pourrait m'aider dans **James Debug I.** J'ai cinq carrés... Où est le sixième et à quoi

servent les cœurs et diamants ? Dans **l'Arche du Capitaine Blood**, que demander au cerveau 4 du rendez-vous 125 ? Où se trouvent les numéros 1, 2 et 3 et ce bâtard de 5 ? Je n'ai que le 4... Dans **l'Héritage 2**, je suis bloqué dans la salle de bains. Comment en sortir ? Dans **Marche à l'ombre** enfin, il me manque toujours une ou deux pièce de ma mob ? Merci à ceux qui me sortiront de là !

THIERRY

Dans **Super Wonder Boy III** sur ST, il faut prendre la lettre que vous offre le personnage caché sous un porche au troisième niveau. Cette lettre sera plus tard échangée contre une flûte (porte cachée aussi vers la fenêtre d'une maison...). Au septième niveau, ne pas se rendre à la première sortie. Voici la marche à suivre si vous possédez la clef. Sauter au-dessus de la première porte, monter sur le monticule, y jouer de la flûte puis aller à l'autre porte. De retour à la première porte, la flûte sera échangée contre un médaillon, lui-même cédé contre un rubis. C'est compliqué mais ça marche !
Pour moi, les solutions de **Weird Dream** seront toutes les bienvenues. Vite, SVP, je vais me suicider !

MICROMAN

Sur Amstrad CPC, je cherche des vies infinies pour **Dragon Ninja, Robocop, Space Harrier** et **Titan** et pourquoi pas quelques astuces pour **l'Arche du Capitain Blood**.
Un tuyau pour les débutants de **Dragon Ninja**. Pour se débarrasser du premier Boss, il faut l'attirer dans le coin en haut à gauche de l'écran et ne pas arrêter de frapper.

FABIAN DALLI

Dans **Futur Wars**, je suis dans l'appartement du boss. J'ai rempli le seau, puis le sac. Je possède aussi l'insecticide. Que dois-je faire à présent, à part rester coincé entre l'elevator et les deux portes inaccessibles.
Voici maintenant un truc qui permettra à Hervé de commencer **les Portes du Temps**. Lorsque tu as tous les éléments trouvés dans la base, carte magnétique, shooker, bioterminal, lunettes infrarouge, etc., il suffit de mettre les lunettes et regarder la carte afin de lire le code d'ouverture de la porte. Une fois dehors, c'est à l'aide du shooker que tu dégèle le Cyborg enfoui sous la glace. Ne reste pas trop longtemps dehors, tu mourrais frigorifié. Le Cyborg, une fois libéré de la glace, te remercie et se propose de t'aider dans ta quête. Pour accéder aux différentes époques, descend par l'elevator, place-toi devant la machine et indique le numéro de la porte que tu veux emprunter. Par la suite, tu devras paralyser des gens, acheter des objets, mais ça, c'est une autre histoire. Bon courage !

WILFRIED, LE COMMODORIEN FOU

Une âme généreuse aurait-elle l'amabilité et l'extrême obligeance de me communiquer les codes de vies infinies pour **Green Beret, Karateka, Caudron, Rambo, Robocop** et **Double Dragon**. Le Commodore survivra !

LORD DARTH VADER

... a besoin de vous ! Quel fidèle sujet impérial pourrait nous communiquer les codes de **Targhan** en version Amiga.
D'autre part, comment fait-on apparaître les hologrammes dans **Chaos Strikes Back**. Le fait de taper Help puis Xifargrotkev (Vektorgrafix à l'envers, la ruse...) ne déclenche rien, bien que j'ai les torches LCD comme indiqué.
Comment fait-on pour aller sur une planète dans **Foft**, je n'arrive à rien d'autre que rejoindre ma station orbitale de départ.
Enfin, une dernière question pour le soft d'action **Licence to kill** : il m'est impossible de rattraper l'avion et le tableau des plongeurs me pose vraiment problème. Merci à tous ceux qui me viendront en aide.

ANONYME 78000

Dans **Barbarian**, issu de la compilation **Triad n° 1**, lorsqu'on arrive à la moitié de la partie, je n'arrive pas à tuer l'homme à la cape, celui qui jette des boules de feu. Pourtant, j'ai l'arc et les flèches, le bouclier et l'épée. Comment faire, help !
Dans **Indiana Jones** de LucasFilm, après le level 1, j'arrive à un endroit où il y a deux cordes et un cercueil... Je ne trouve pas d'issue, quelle est la solution de cette énigme ? Merci.

GARY LE DUNGEON MASTERISTE

Pour The Killer (Tilt n° 76), bloqué dans **Rick Dangerous**, il faut rester baissé, attendre que la lance soit passée au-dessus de Rick, puis sauter tout de suite vers la droite pour atterrir sur la première plate-forme. Mais au lieu de s'y arrêter, laisser le manche du joystick en haut à droite afin de profiter du rebond de son saut. Rick passera alors au-dessus de la lance suivante. Arrivé sur la deuxième plate-forme, il faut titer sur le mur pour faire disparaître les piques.
Je rappelle enfin que, pour accéder au select round de ce jeu, il suffit de taper Pooky lors d'un high score. Mais attention, pour que cette ruse fonctionne, il faut avoir atteint au minimum le deuxième étage. Ce message aidera aussi la jolie Fabienne qui peut m'appeler pour me remercier ! A vous de jouer...

MATHIEU DE GRENOBLE

Alors là, je suis bloqué comme pas possible dans **Knight Orc**, un jeu super même si je ne suis pas encore allé bien loin dans l'aventure. J'ai mis le paillasson sur la haie d'épine. Quand je monte ensuite aux cheveux de Rapenyel, elle me donne un coup de maillet... J'ai tout essayé, rien ne marche. Que faire ?
Je voudrais aussi savoir, pour la deuxième partie, comment recruter des mercenaires. Cela me semble très difficile, si vous pouviez me donner un exemple de la marche à suivre, ça serait super !

CYGNUS AMIGUS

Mille merci à la charmante Fabienne et bravo aux Atarimen. Pour **Kult**, après le passage de la salle nommée Naissance d'une race divine, faites comme suit : attendre que Zork, Qriich, Protizim et Harssk arrivent. Zork veut vous tuer. Refroidissez-le en utilisant le pouvoir psy (killer). Harssk se saisit de Sai Fai. Utilisez-la (brouilleur d'esprit) sur Harssk. Qriich se jette sur Harssk. Utilisez alors le pouvoir Télékinèse sur la trappe (en haut de l'escalier, of course...) Cette trappe est fermée. Attendre que Harssk libère Sai Fai et détourne les yeux pour l'ouvrir. A cet instant, prendre le couteau des sacrifices dans les objets de la poche et le lancer sur Harssk. Truc et conseil : le couteau des sacrifices se trouve dans la salle de l'apaisement des puissances.
Autre astuce en ce qui concerne la salle dite du Pendu. Allez sur la plate-forme, poussez le levier sous lequel se trouve un œil. Appuyer sur celui-ci et passez à l'aide du pouvoir psy Mouche. C'est un raccourci très pratique, à faire avant les cinq épreuves.
En retour, qui me communiquera des vies infines pour **Xenon II** ?

JEAN-CHRISTOPHE L'ATARIEN

Comment sortir du labyrinthe et trouver tous les objets dans **Barbarian II** ? Je suis aussi coincé au troisième niveau d'**Interphase**. Impossible de larguer les bombes dans **Falcon** (j'ai la notice mais je ne comprend pas l'anglais...). Dernier SOS, que faire au treizième niveau d'**Explora II** et quelques trucs tant attendus pour **Sapiens, Populous, Space Harrier** et **Flying Shark**.

JEAN BHAVES

Sur Sega, dans **Y's**, je suis coincé à The Tower of the Doomod. J'ai délivré la poétesse qui m'a parlé d'une épée du nom de Créria... Où est-elle ? Ensuite, j'ai rencontré Luther Jemma qui, lui, m'a donné un médaillon. Que faut-il en faire et à quoi sert le marteau ? Je pense que je dois repasser par le couloir où la jauge de vie ne cesse de diminuer... Mais je n'ai plus de potion de vie, où en trouver ? Je prie tous les jours afin qu'une lumière divine éclaire mon joystick !

THIERRY TOXXIK

En plus de quelques bonnes solutions concernants les Voyageurs du temps, Monsieur Toxxik lance un SOS : Dans **Maniac Mansion**, comment ouvrir le coffre-fort d'Edna ? Alors que j'ai réparé les fils électriques, je n'arrive toujours pas à me servir des jeux vidéos. Où se trouve enfin le code d'entrée du laboratoire ?

THE TWINTOWERS

Pour Fabrice qui lutte contre **Ikari Warriors** (Tilt n° 75), fais un high score (18 000 minimum) et tape FREERIDE à la place de ton nom. Tu as des vies infinies.
Quant à moi, je voudrais des trucs pour **Barbarian II, Twinworld** et **New Zealand Story**. Merci d'avance.

NICOLAS LE TERRIBLE

Dans **Blood Money**, appuyez sur la touche Help. Ensuite, « 1 » donnera des pièces « 4 » vous mènera dans un magasin.
Je cherche enfin des astuces pour **Fétiche maya** et **Explora II**. Merci.

PATRICK

Dans **Emmanuelle** sur ST, après avoir trouvé les trois statuettes et avoir augmenté mon potentiel érotique (!), Emmanuelle reste désespérément indifférente... Que faire ? Dans **Operation Wolf**, comment descendre l'hélicoptère final ? Merci à tous.

Tilt remercie les très nombreux aventuriers qui lui envoient chaque mois des solutions complètes des programmes. N'oubliez pas, si vous en avez la possibilité, de nous communiquer également les plans utiles à la résolution des énigmes. Un grand merci et bon courage à tous.

AMIE LE PRO.

LOGICIELS

CADEAU
4 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC POUR L'ACHAT D'UN JEU

JEUX

LOGICIELS LUDIQUES	AMIGA	ATARI
AFTER THE WAR	190 F	190 F
ALTERED BEAST	260 F	180 F
BEACH VOLLEY	270 F	200 F
BOMBER	280 F	280 F
CASTLE MASTER	250 F	240 F
COLORADO	230 F	220 F
DOUBLE DRAGON II	190 F	180 F
DRAKKHEN	280 F	250 F
DRAGONS BREATH	250 F	250 F
EAGLES RIDER	230 F	220 F
F 29	220 F	N.C.
FINAL COMMAND	240 F	240 F
FRED	240 F	240 F
FULL METAL PLANET	260 F	230 F
GHOSTBUSTERS II	260 F	230 F
HARRICANA	220 F	220 F
HIGHWAY PATROL II	230 F	230 F
HOUND OF SADOW	230 F	240 F
INFESTATION	240 F	230 F
INDY LAST CRUSADE	290 F	240 F
KHALAAN	290 F	280 F
KID GLOVES	230 F	220 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F	230 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F	170 F
PIPEMANIA	290 F	250 F
RAINBOW ISLAND	200 F	190 F
ROCK STAR	270 F	240 F
SIR FRED	230 F	220 F
SPACE ACE	410 F	410 F
SPACE HARRIER II	190 F	180 F
SUPER CARS	180 F	200 F
TENNIS CUP	230 F	230 F
TOYOTTES	210 F	210 F
WATERLOO	270 F	280 F
X-OUT	190 F	170 F
XENOMORPH	230 F	240 F

CADEAU
1 LOGICIEL DE JEU SURPRISE POUR L'ACHAT D'UN LOGICIEL UTILITAIRE

LOGICIELS UTILITAIRES AMIGA	
AMAX	1.500 F
ANIMATION TITLER	790 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE VIDEO III	750 F
DIGIVIEW 4.0	1.660 F
EXCELLENCE !	1.400 F
FANTAVISION	450 F
KINDWORDS	580 F
MASTER SOUND	380 F
MAXIPLAN + FR	800 F
PERFECT SOUND 3.0	950 F
PROVIDEO PLUS	2.800 F
SCULPT 3D XL	1.200 F
SUPERBASE PRO	800 F
TV*TEXT PRO	1.290 F
VIDEO GENERIC MASTER	890 F

LOGICIELS UTILITAIRES ATARI	
BACKER CAD	990 F
BACKER CALC	990 F
CALAMUS	2.900 F
SCIGRAPH	N.C.
DIDOT	740 F
DACTYLE	250 F
GESTOCK 90	1.590 F
L.D.W.	1.290 F
PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE	2.320 F
PACK GFA	790 F
P.P.M. 1.70	2.490 F
P.P.M. FONTS	450 F
SCARABUS	350 F
SCRIPT	790 F
SPECTRUM 512	590 F
SUPER CHARGER	2.990 F
TURBO ST	390 F
U.I.S. II	230 F

IMPRIMANTES

CADEAU
500 FEUILLES PAPIER LISTING + 1 ROULEAU ENCREUR

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

JOYSTICKS	
CTS	170 F
RACEMAKER	290 F
MULTICOLOUR	140 F
WICO	260 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	350 F
COBRA	450 F
JET FIGHTER	170 F
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CÂBLES	
IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOY	50 F

CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR.
AMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX ATARI - COMMODORE - AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE	
C 64	490 F
C 128	800 F
C 128 D	1.800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	950 F
AMIGA	
AMIGA 500	2.900 F
AMIGA 1000	2.700 F
AMIGA 2000	6.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1.500 F
CPC 6128 MONO	1.800 F
CPC 6128 COULEUR	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR C64	1.200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1.500 F

NOMBREUX LOTS DE LOGICIELS BRADÉS, A PARTIR DE 10 F

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	380 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	420 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	650 F
EXTENSIONS 520 STE	
EXTENSION 1 Mo :	890 F
EXTENSION 2 Mo :	2.490 F
EXTENSION 4 Mo :	4.990 F
EXTENSION 520 STF	
EXTENSION 1 Mo :	890 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL.
MON ORDINATEUR

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TI 5.90. RC 86 B 2526. TI 78

" Les graphistes du mois"
Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ______
Logiciel utilisé ______
Référence de sauvegarde des dessins ______

Nom ______
Prénom ______
Age ______
Adresse ______

Téléphone ______
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS
Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ______
2 ______
3 ______
4 ______
Marque de votre ordinateur ______

Facultatif
Nom ______
Adresse ______

Téléphone ______

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
GREAT COURTS UBI Soft	INDIANA JONES Lucasfilm
FALCON Spectrum Holobyte	GREAT COURTS UBI Soft
KICK OFF Titus	GHOSTBUSTERS 2 Activision
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON II Domark	HARD DRIVIN Domark
BARBARIAN II Palace	BEACH VOLLEY BALL Ocean
SKWEEK Loriciel	DOUBLE DRAGON II Virgin Games
DUNGEON MASTER FTL	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	KICK OFF Titus

Amiga 3000: enfin!

Cette fois c'est officiel, l'Amiga 3000 de Commodore est annoncé pour très bientôt! Au programme, une machine très puissante tant du point de vue graphisme que capacité de calcul. L'objectif affirmé est de concurrencer les Mac II sur leur terrain. On verra si la machine est à la hauteur de ses ambitions... Il n'en reste pas moins que, pour l'amateur de microloisirs, cet ordinateur reste hors d'atteinte du fait de son prix. Toutefois, il intégre une nouveautés que l'on devrait prochainement retrouver sur l'ensemble de la gamme: la version 1.4 du Kickstart et du Workbench. Ici l'amélioration semble de taille. Bureau plus agréable à l'oeil, icônes et fenêtres entièrement redessinées sont au programme. Reste à voir la compatibilité de l'ensemble, tant sur le 3000 que sur le 500!

Job...

Editeur de taille restreinte mais dont les réalisations soutiennent parfaitement la comparaison, Legend Software recrute. Ainsi, des programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C 64 sont demandés. De même, des graphistes sur 16/32 (ST et Amiga) sont bienvenus. Enfin, les auteurs indépendants sont invités à contacter Legend. Software. Envoyez vos réalisations plus CV à:
Legend Software
Immeuble Germanium, 80, av. des buttes de Coesnes
35700 Rennes.

Concours...

Décerisez-vous, pardon: dépêchez-vous! Vous n'avez plus que jusqu'au 18 mai 1990 pour vous inscrire au concours GPEL 90. Non, ne faites pas d'amalgame par trop hâtif: le GPEL 90 n'a rien à voir avec un carburant pour automobile! Il s'agit ni plus ni moins du Grand Prix du logiciel étudiant. Le but de ce dernier est d'établir des connexions entre le monde universitaire et celui de l'industrie en rapprochant éditeurs et créateurs. Vaste programme! Soulignons que vous avez en outre le choix des armes. Votre candidature doit se concrétiser par un logiciel devant fonctionner sur PC, Mac ou ST. D'autre part, le thème est libre. Bref, laissez courir votre imagination... Notez toutefois que les critères d'appréciation du jury sont: l'adéquation à un marché, l'originalité du produit, sa facilité d'utilisation, etc. Enfin, pour vous donner l'eau à la bouche, sachez que de nombreux prix sont prévus tel un ordinateur Bull Micral sous OS 2, 45 000 F de publicité dans le Monde informatique, un voyage dans le Massachusetts, un séjour à l'occasion du Comdex de Las Vegas, 50 000 francs de logiciels Memsoft... Pour plus d'informations, écrivez à:
GPLE-MBA Institue
38, rue des blancs Manteaux
75004 Paris

Objectif vacances

La Fédération Nationale Microtel vous propose de ne pas bronzer idiot. Dans le cadre de l'opération Forum euromatique, elle propose de réunir une soixantaine de jeunes Européens du 25 juillet au 11 août. Autour de quatre ateliers de recherche (P.A.O, I.A, M.A.O et vidéo infographique), les participants seront amenés à développer des projets personnels. Dernière précision: ce séminaire se déroulera dans un château de la Loire, en pension complète. Cela vaut bien, il faut le dire, les 3100 F TTC demandés pour participer à ce forum. Pour tout renseignement complémentaire, adressez votre courrier à:
Fédération nationale Microtel
18, avenue Parmentier
75011 Paris

Un trophée, un!

Dans le cadre de Paris Cité et en association avec la mairie de Paris ainsi que l'ADAC, Atari propose le Trophée Atari STE de la création. Il a pour but de faire connaître, voire de consacrer, le travail effectué par des amateurs d'Atari STE. Quatre domaines sont codifiés: images de synthèse, animation, musique, logiciels d'aide à la création. Un jury, composé de personnalités, sera chargé d'octroyer les prix. Mais attention: vous n'avez que jusqu'au 25 mai 1990 pour valider votre candidature à ce concours. Pour ce faire, vous devez remplir un dossier d'inscription. Vous pouvez obtenir plus d'informations ou vous procurer le dossier à l'adresse suivante:
Mairie de Paris-ADAC
Secrétariart de Paris Cité
27, quai de la Tournelle
75005 Paris

European Videogames Championship 1990: la seconde vague...

Vous le savez, Tilt et Auchan se sont réunis afin d'organiser les sélections régionales en vue de la finale européenne du second Videogames Championship. Faisant suite à l'article proposé sous la rubrique Tilt journal, nous vous proposons ci-dessous une nouvelle liste de qualifiés ainsi que les scores atteints. Premier constat: le niveau est très élevé. C'est prometteur pour la suite...

Date	Magasin	Amiga	Amstrad	Atari	Nintendo	Sega
28 mars	**Martigues** (13500 Martigues)	P. Hernandez 61300	P. Bagedda 18000	D. cattelin 30800	S. Nodin 30350	A. Steve 116100
	Melun (77240 Cesson)	A. Verfaillie 64700	F. Vincent 18400	C. Delaunay 28700	D. Bokan 30500	A. Modan 116200
	Angoulême (16400 La couronne)	C. Charensac 12500	P. Barbot 17500	R. Coton 27600	J.F Hery 30900	D. Lapouge 87700
	Dunkerque (59760 Grande Synthe)	J. Squilasi 59710	G. Pisano 19700	P. Gordan 58600	D. Kaminsky 30550	S. Manier 119700
31 mars	**Englos** (59320 Haubourdin)	S. Delaire 55750	R. Lebargy 22000	L. Lasqueller 58300	O. Dombrowski 33300	B. Dumont 117500
4 avril	**Fontenay-sous-Bois** (94120 Fontenay sous-Bois)	H. Noiret 64050	G. Noiret 20400	M. Sadeghin 80000	S. Mettra 42500	S. Hilby 116000
	St Etienne Centre 2 (42000 St Etienne)	F. Doukkani 70500	M. Favre 18700	O. Robin 44900	S. Decot 48500	P. Dosio 116400
	Roncq (59223 Roncq)	V. Vervacke 62910	C. Que Val 21900	E. Leman 42600	A. L'allewaert 29500	F. Dumont 116800
	Bordeaux-le-Lac (33000 Bordeaux)	S. Pret 50950	A. Touzer 22400	J.F Rebeyrotte 46200	A. Bourgeois 35850	M. Blanco 116300

Job (bis)

Décidement, les éditeurs recrutent en ce moment! Ainsi, Infogrames cherche des programmeurs sur PC et ordinateurs à base de MC 68 000 (ST, Amiga). Une bonne connaissance du C et autres langages structurés serait appréciée. En outre, Infogrames met en avant ses développements à venir sur console de jeu, machine d'arcade et autres... Pour plus d'informations, faites parvenir vos CV à:
Infogrames
à l'attention de M.C Baron
84, rue du 1er mars 1943
69628 Villeurbanne Cedex

Jeux et plateaux

Les jeux Descartes annoncent l'arrivée de deux nouveautés. La première est en fait un complément pour Star Wars (le wargame). Destiné au maître de jeu, il comprend un livret de 32 pages, un plan et un écran de jeu. Le prix de cet accessoire est inférieur à 100 F. La seconde nouveautés se nomme Les Oeufs de Karlatt. Cette enquête vous propose de résoudre une sombre affaire de disparition d'un ami d'enfance. Le prix de ce jeu est d'environ 140 F.

C'est encore loin?

Vous savez tous que Tomahawk et Tilt se sont associés à l'occasion d'un concours qui permettra au meilleur joueur européen sur Paris Dakar de gagner une 205 Peugeot. Tout cela pour dire que la date de clôture de ce concours est reportée au 15 juin et que la finale aura lieu à la rentrée 1990. Bref, un léger répit qui vous permettra d'améliorer votre score.

Comment?

Peu connue en europe, la société Covox s'est fait une spécialité dans la reconnaissance vocale sur PC et compatibles. Sujet un peu oublié ces derniers temps, cette technologie se perfectionne, comme en témoigne le Covox Voicemaster System II. Concrètement, il s'agit d'un digitaliseur de sons que l'on connecte sur ordinateur par le biais du port Centronics. Il permet ainsi de numériser des sons puis de les reproduire en utilisant la carte Sound Master ou Speech Thing, par exemple. Cela permet de rendre les programmes plus attrayants, voire plus proches de l'utilisateur. La reconnaissance vocale constitue une autre étape. Elle nécessite l'utilisation d'un programme spécifique (livré avec la carte) et permet d'affecter des commandes bien précises à un mot. Les performances du système ne sont pas démesurées mais l'ensemble ne coûte que 220 US dollars. Soulignons pour conclure que les capacités de ce système peuvent être exploitées très simplement par un programmeur sous des langages aussi variés que C, GW basic, Quick basic, etc.

Antivirus ST

Diffusé par le biais du domaine public, Purgator est un antivirus pour Atari ST/STE. Développé en GFA Basic 2.02 compilé, il en est pour le moment à la version 1.0. Toutefois, ses auteurs (Benoît Fernandez et Bruce Champagnol) travaillent sur une mouture 2.0 de l'ensemble. Soulignons que dans l'état actuel des choses, il fait aussi office d'utilitaire (afin de gérer efficacement et simplement disquettes et fichiers) et que la prochaine version de cet utilitaire sera plus ergonomique.

Concours B.A.T

Suite à l'article sur le jeu B.A.T (Tilt Journal du présent numéro), UBI Soft nous informe que l'organisation de ce concours a été rendue possible grâce à l'action de Pierre-Jean Reynaud et François Doroslaï (respectivement responsable du département son et micro et responsable de la logithèque pour la FNAC Forum) et grâce au soutien d'Atari France. Dont acte.

Let's Swift again

Citizen annonce la venue d'une nouvelle imprimante baptisée Swift 9. Compatible FX 850 et Proprinter, elle dispose d'un tête 9 aiguilles. Diverses polices sont livrées en standard (Courrier, Times Roman, Sans Sérif) et la Swift 9 offre plusieurs styles d'impression (souligné, italique, gras, etc.). Connectable par une interface Centronics ou une RS 232 (en option), elle intègre un buffer de 8 Ko et s'avère fort silencieuse. Enfin, côté performances, elle offre 213 cps en qualité brouillon, 40 cps en mode courrier. Son prix est inférieur à 3500 F TTC.

La micro à Chicago

Rendez-vous obligé des professionnels de la micro-informatique de loisirs, le CES d'été 1990 se tiendra du 2 au 5 juin 1990 à Chicago, aux Etats Unis. Nul doute que ce sera une bonne occasion pour mesurer la poussée continue des consoles de jeux et notamment de la nouvelle génération de consoles portables telles les modèles Atari, Nintendo mais aussi (espérons le!) NEC et Sega.

Ad Lib: du nouveau!

Connu pour sa carte sonore pour PC et compatibles soutenu par des éditeurs tels Sierra On Line ou Lucasfilm, Ad Lib était présent au salon ECTS 1990 afin de trouver des distributeurs en Europe. Nul doute que ce fait satisfasse pleinement de potentiels acheteurs qui jusqu'à présent avaient bien du mal à se la procurer. Et nous n'abordons pas les inévitables problèmes de SAV en cas d'achat auprès d'un importateur parallèle! Gageons que la dite carte sera réellement disponible sur notre marché pour la rentrée 1990. D'ici là, encore un peu de patience!

Job (ter)

Accrosoft Edition recherche des graphistes indépendants sur micro ordinateur ST et Amiga. Le but du jeu est de mener à bien la réalisation de décors et sprites pour des jeux d'aventure en 3D. En outre, Accrosoft se dit prêt à étudier toute proposition d'édition de réalisation originale. Si vous êtes interessé, envoyez une disquette présentant un exemple de vos réalisations à:
Accrosoft Edition
à l'attention de JC Jacquet
33 bis, rue Carnot
77400 Thorigny-sur-Marne

Concours (bis)

A l'occasion de sa première année d'existence, la Fête de l'image se déroulera du 19 mai au 8 juin autour d'un thème: l'art et l'ordinateur. A cette occasion un concours européen d'images fixes ou animées sur micro est organisé dans les écoles d'art de la région Nord Pas-de-Calais et des pays d'Europe du Nord. Un jury international sera chargé de décerner les prix.

OBJETS 3D

Pour IBM PC & compatibles en GWBASIC

par Romain GOUPIL

Le temps des PC (non pas des cerises) est arrivé! Je vous ai dégoté, comme prévu, un programme PC sur la 3D. Il est écrit en GWBASIC, mais il est très facile à adapter sur tout autre basic - et même sur d'autres langages.

Çe programme se compose de quatre parties:

La première (lignes 10-175) correspond à l'initialisation. C'est là que vous pouvez définir le type d'objet (nombre de lignes et de points), le centre de cet objet et le mode graphique dans lequel l'objet évoluera.

La deuxième partie (180-340) sert à animer cet objet et vérifie les touches.

La troisième partie (1000-1090) est une routine de calcul pour la rotation de l'objet (X,Y,Z).

La quatrième partie affiche l'objet et le recalcul de la 3D.

Bon, après ce bref aperçu du programme, nous allons voir plus en détail quelques instructions et fonctions basic du PC.

P'TIT PENSE BETE...

SCREEN: cette fonction permet de changer le mode graphique. Dans le programme, le paramètre est 2 (qui marche pour tout le monde), mais vous pouvez mettre d'autres paramètres:

1: CGA mode 320*200
2: CGA mode 640*200
7,8,9,10 sont les modes EGA

LINE (x,y)-(x2,y2),c
x,y correspondent aux coordonnées du point de départ de la ligne.
x2,y2 à celles du point d'arrivée de la ligne.
c est le numéro de la couleur.

PI=ATN(1)*4: permet d'avoir le nombre PI.

T$=INKEY$: récupère le caractère ASCII du clavier.

Je ne vais pas vous décrire les instructions FOR NEXT GOTO GOSUB...

Voici maintenant comment faire fonctionner le programme.

Liste des touches et leurs effets:

4: incrémentation rotation X
6: desincrémentation rotation X
2: incrémentation rotation Y
8: désincrémentation rotation Y
+: ZOOM OUT
-: ZOOM IN
F: incrémente le pas (vitesse)
S: désincrémente le pas

Liste des variables:

NOPOINT: nombre de points-1
NOLIGNE: nombre de lignes-1
CENTREX:centre en x de l'objet.
CENTREY:centre en y de l'objet.
X,Y,Z: coordonnées de l'objet.
INCR: Pas d'incrémentation ou de désincrémentation des rotations de l'objet.

A PROPOS DE...

Developpé par Microsoft, GW Basic est un langage très répandu sur PC et compatibles. Pour la petite histoire, il est arrivé sur le marché pour concurrencer le Basica d'IBM, avec lequel il est, du reste, entièrement compatible.

Certains vous diront que ce langage est archaïque, peu pratique, lent, j'en passe et des meilleures. Bref, qu'il vaut mieux, bien mieux, utiliser Quick Basic du même éditeur (en l'occurrence Microsoft) ou bien encore Turbo Basic de Borland. Certes, ils sont plus performants que le bon vieux GW mais, objection votre honneur: primo, ils sont compilés. Passons les détails, mais disons tout de même qu'ils nécessitent pas mal d'allers-retours entre éditeur et compilateur lors de la mise au point des programmes. Avec le GW Basic, pas de problème: on lance par RUN et si ça ne marche pas on corrige en direct et on relance. On y gagne en mise au point. Ensuite, pour l'exécution du programme proprement dit, il sera toujours possible de compiler le listing!

Second avantage de ce langage, 90% des possesseurs de PC et compatibles l'ont déjà. Il est en effet très souvent livré avec Ms Dos. Du coup, on dispose d'un langage sans pour autant débourser un kopek de plus!
Pour le lancer mettez la disquette du Ms Dos (ou celle contenant le GW) dans le lecteur A:
A:>GWBASIC
Notons un autre avantage: les numéros de ligne. Cela me simplifie énormément la description du programme.

```
1 REM OBJETS 3D
2 REM POUR IBM PC &
COMPATIBLES
3 REM EN GWBASIC
4 REM PAR ROMAIN GOUPIL
5 REM    ---- TILT ----
6 REM       1990
10 KEY OFF
15 PI=ATN(1)*4
20 NOPOINT=4
30 NOLIGNE=7
40 DIM XE(NOPOINT),
YE(NOPOINT),ZE(NOPOINT)
50 DIM I1(NOLIGNE),
I2(NOLIGNE)
60 DATA10.10.0.-10.10.0.-
10.-10.0.10.-10.0.0.0.9
70 FOR I=0 TO NOPOINT
80 READ XE(I),YE(I),ZE(I)
90 NEXT I
100 DATA 0,1,1,2,2,3,3,
0,3,4,2,4,1,4,0,4
110 FOR I=0 TO NOLIGNE
120 READ I1(I),I2(I)
130 NEXT I
140 SCREEN 2
150 CENTREX=320
160 CENTREY=100
170 D=500:X=100:
Y=10:Z=200:INCR=5
175 GOTO 280

180 T$=INKEY$
190 IF T$="" THEN 180
200 IF T$="4" THEN X=X+INCR
210 IF T$="6" THEN X=X-INCR
220 IF T$="2" THEN Y=Y+INCR
230 IF T$="8" THEN Y=Y-INCR
240 IF T$="-" THEN Z=Z-INCR
250 IF T$="+" THEN Z=Z+INCR
260 IF T$="F" OR T$="f" THEN
INCR=INCR+1
270 IF T$="S" OR T$="s" THEN
INCR=INCR-1
275 IF TOUCHE$=CHR$(27)
THEN END
276 IF INCR<1 THEN INCR=1
280 THETA=X
290 PHI=Y
300 RHO=Z
310 GOSUB 1000
320 CLS
330 GOSUB 2000
340 GOTO 180

1000 REM ROTATION
1010 ST=SIN(THETA*PI/180)
1020 SP=SIN(PHI*PI/180)
1030 TC=COS(THETA*PI/180)
1040 CP=COS(PHI*PI/180)
1050 CS=TC*SP
1060 SS=ST*SP
1070 ZZ=TC*CP
1080 SC=ST*CP
1090 RETURN

2000 REM AFFICHE L'OBJET
2010 FOR J=0 TO NOLIGNE
2020 XC=XE(I1(J)): YC=YE(I1(J)):
ZC=ZE(I1(J))
2030 GOSUB 3000: X1=XP:
Y1=YP
2040 XC=XE(I2(J)): YC=YE(I2(J)):
ZC=ZE(I2(J))
2050 GOSUB 3000: X2=XP:
Y2=YP
2060 LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),1
2070 NEXT J
2080 RETURN
3000 'CONV 3D-> 2D
3010 XO=-XC*ST+YC*TC
3020 YO=-XC*CS-YC*SS+ZC*CP
3030 ZO=-XC*ZZ-YC*SC-
ZC*SP+RHO
3040 XP=CENTREX+(D*XO)/ZO
3050 YP=CENTREY-(D*YO)/ZO
3060 RETURN
```

Et voici fini le temps du PC. j'ai bien rempli mon programme prévu pour le sésame. La prochaine fois, j'espère vous donner des petites routines sur ATARI ST et AMiGA en assembleur (scrolls, animations en tout genre). Ah! oui, au fait, Clarkette ne vous fait pas de bisous, car il paraît que je la délaisse en ce moment. Mais par contre moi, je vous fais un gros heum...?, Je vous dis à plus...

JUJU & CLARKETTE



Marre, marre, marre...

(...) Autre sujet qui me tient à cœur : la qualité des conversions d'arcade qui tourne actuellement sur micro 16 bits (en effet, s'il est facile pour un journaliste de dire « une console NEC pour les fans d'arcade et un ordinateur pour les autres !! il est sans doute moins facile d'assumer la dépense financière qu'engendre l'achat d'un jeu pour console 16 bits). Je sais qu'un *ST* ou qu'un *Amiga* sont capables d'offrir des jeux très proches, voir identiques à leur version arcade. C'est pourquoi j'en ai marre de ces jeux qui occupent la moitié seulement de mon écran. J'en ai marre des jeux qui ressemblent à des versions 8 bits (et qui sont parfois inférieurs !), j'en ai marre de ces jeux dont les scrollings donnent l'impression de faire trembler ma télé, j'en ai marre d'entendre une musique de *CPC* sur mon *ST* (je sais que les capacités sonores du *ST* sont très réduites, mais lorsque j'écoute la musique d'un jeu comme *Zombi*, je sais que je suis en mesure d'attendre mieux que sur un *CPC*), j'en ai marre de ces jeux qui donnent l'impression de rendre les manettes incompatibles avec le personnage du logiciel, j'en ai marre de ces jeux dont l'action évolue à la vitesse d'un escargot empêtré dans une couche de glu... En fait, j'en ai marre de devoir me contenter de ces conversions minables à 240 F qui sont indignes d'un *Amiga* ou d'un *ST*.

Messieurs les programmeurs, poussez *ST* et *Amiga* dans leurs dernières limites et vous verrez qu'ils sont capables de bien mieux que ce que vous nous servez habituellement. Voilà, je me suis vidé de toutes mes ondes négatives et j'espère n'avoir choqué personne.

P.S. : A propos des prix élevés et de la faible qualité de bon nombre de jeux sur micros 16 bits. Je m'intéresse aux problèmes des éditeurs et je sais qu'à cause de certains facteurs (en grande partie le piratage), il est difficile aux maisons d'édition de placer plus de 5 personnes sur un jeu micro. Le problème ne se pose pas pour les consoles dont le support interdit toute forme de piratage, alors, évidemment, le résultat s'en ressent... Cependant, la balle est dans le camp des éditeurs, à eux de trouver la bonne solution pour sortir la micro ludique de ce mauvais pas.

Laurent Bianchi

■ *Ça soulage de crier sa rage ! Ne surestimez pas, cependant, les performances des ordinateurs 16 bits. Il faut savoir que certaine bornes d'arcade possèdent des cartes hard dotées de plusieurs microprocesseurs et de dispositifs ad hoc, gérant scrolling et sons... Si vous vous sentez frustré, il ne vous reste donc qu'à casser votre tirelire et à courir jusqu'à la première salle d'arcade venue. Cela dit, dans bien des cas, les capacités techniques du ST et de l'Amiga ne sont pas exploitées à fond, vous avez raison de le souligner. Mais quels progrès ont déjà été accomplis dans la bonne direction ! En ce qui concerne le piratage, votre distinction console/micro est assez judicieuse et soulève plusieurs problèmes. Notamment celui de l'incidence du piratage sur le prix. Les jeux sur console, en support cartouche, ne subissent pas les effets du piratage. Sont-ils pour autant moins chers ? On constate généralement le contraire ! Il est vrai que le prix du support est sensiblement supérieur, que les réseaux de distribution sont moins bien structurés et que la concurrence joue moins dans ce domaine. Alors, le piratage, facteur de baisse ou de hausse des prix ? Voilà, en tout cas, une question pour susciter une belle polémique...*

Auchan ? (de bataille)

Aventure épique entre les rayons de petits pois et le rayon informatique. Lieu de l'action : Auchan, Lyon-St-Priest.
Vendredi 2 mars : inscription au rayon photo pour la participation au concours sur *Amiga* se déroulant le mercredi 7 mars. La personne est compétente, elle prend mes coordonnées et propose de me rappeler pour me fixer l'heure probable de ma participation. Coût de l'opération : deux tickets de bus (8,80 F) et 1 heure 30 de mon précieux temps (non chiffrable).
Mardi 6 mars : coup de téléphone d'Auchan confirmant mon enregistrement au concours et me demandant l'heure probable de mon passage. Le rendez-vous est fixé entre 10 h et 12 h le lendemain.
Mercredi 7 mars : 11 h, j'entre dans le magasin. Au rayon micro, cinq jeunes s'entraînent déjà. En fait, après les présentations, il s'avère que ces personnes sont employées par Auchan pour la journée et essayent de comprendre le fonctionnement des machines. Lorsque je demande à participer sur *Amiga*, une surprise m'attends : l'*Amiga* est en panne, il est impossible de jouer à *Pinball Magic*. La pilule est dure à avaler. Je demande au « chef de l'équipe » comment il compte pallier ce manque. Après moult discussions celui-ci, vu les problèmes insurmontables que je lui pose, décide d'aller en référer au chef de rayon photo. La réponse est plus rapide, il suffit de porter le malade au SAV du magasin et d'attendre un hypothétique rétablissement. En attendant, on me propose de jouer sur les différentes machines en compétition, de revenir dans l'après midi (qui sait, avec un peu de chance, l'*Amiga* fonctionnera mieux), ou encore d'aller participer à St-Etienne le 4 avril (sympa Auchan). Et voilà, il est 12 h 10, personne à part moi n'est venu concourir, et tout le monde va manger. Coût de l'opération : deux tickets de bus (8,80 F), deux heures de cours « séchées » qu'il va falloir rattraper, et l'impression de s'être fait avoir. Moralité : quand on veut organiser un European Videogames Championship, on s'assure avant tout de la crédibilité des partenaires. Ici, en l'occurrence, Auchan n'a pu honorer son contrat. Le rayon pâtes fraîches était bien fourni, mais le rayon informatique laissait fortement à désirer. **Philippe Rey**

Ayant participé aux éliminatoires du 2ème Championnat européen de jeux vidéo dans les hypermachés Auchan de Louvroil et de Cambrai, je vous écris pour vous faire part de ma déception, et même de mon indignation. Vous voulez organiser ces championnats ? Soit. Alors, faites-le, mais faites-le bien ! Car c'est une organisation lamentable et indigne d'une épreuve d'une telle importance que j'ai pu constater. J'ai d'abord un petit reproche à vous faire en ce qui concerne le délai (dix jours pour ma part) dont on disposait jusqu'aux éliminatoires pour se procurer les jeux, s'entraîner et s'inscrire. Vous auriez dû prévenir plus tôt. Ensuite, les conditions dans lesquelles le concurrent était amené à jouer étaient vraiment inacceptables. A Cambrai, l'installation était des plus précaire : moniteurs reposant sur des packs de cassettes vidéo, table instable, mauvais fonctionnement d'une machine... Cela faisait vraiment pas très sérieux ! De plus, les moniteurs à un mètre du sol obligeaient les concurrents à s'accroupir pour bien voir l'écran (je crois que la présence de quelques chaises eût été souhaitable). A Louvroil, les moniteurs étaient à la bonne hauteur, mais il fallait rester debout (là non plus, les chaises, on connaît pas). La seule personne assise sur l'unique chaise que j'aie pu voir était un G.O. (gentil organisateur). Je vous signale donc que, debout ou accroupi, ce ne sont pas des positions idéales pour jouer. De plus, les cinq moniteurs étant toujours côte à côte, il était impossible de faire respecter un minimum d'espace libre autour de chaque joueur. On était bousculé, poussé, gêné à cause de cette concentration de machines en un seul point. En ce qui concerne les trois minutes, c'était approximatif, alors que 2 ou 3 secondes peuvent faire la différence. Des montres ne permettent pas un chronométrage précis, et il n'est pas aisé de lire, à un moment donné, un score qui change tout le temps. Parfois, un G.O. distrait oubliait de regarder le score et il fallait recommencer. Certains G.O. laissaient une minute d'entraînement, d'autres non. Et les feuilles où les scores étaient notés et parfois laissées sans surveillance, permettant à n'importe qui de les modifier. Je trouve formidable l'idée de s'associer aux hypermarchés Auchan, mais la réalisation ne suit pas. Plus de rigueur serait nécessaire afin d'arriver à un déroulement satisfaisait. Merci de prendre en considération de ces quelques remarques, et longue vie à *Tilt*.

Un tilté luttant pour l'amélioration des conditions de travail

■ *Les éliminatoires du Championnat européen de jeux vidéo se sont généralement déroulées dans de bonnes conditions. Dans certains cas, elles ont en effet pû être victimes de leur succès : imaginez les problèmes d'organisation posés par l'accueil d'un nombre élevé (et pratiquement imprévisible, les préinscriptions étant généralement en deçà du nombre réel de participants) dans des*

Vendeurs vendus ?

Je t'écris pour te faire part d'une expérience détestable. Novembre 1989, je venais d'avoir mon *520 STE* et tout content j'allais chez mon revendeur favori, dans l'intention d'acheter *Falcon*. Hop ! l'ex-meilleur simulateur de vol dans la poche, puis dans mon lecteur de disquettes, j'allume son *STE*. Je charge correctement la disquette 1 mais bloque immédiatement sur la disquette 2. Je retourne chez mon revendeur, celui-ci essaie *Falcon* sur son *1040 STF* (il ne possédait pas encore de *STE*). Le jeu charge correctement et je lui explique que j'ai un *STE* et que *Falcon* n'est peut être pas compatible avec les *STE*. Le vendeur sceptique me demande d'apporter mon clavier de *STE* dans son magasin pour vérifier mes dires.
Pour la troisième fois je reviens au magasin, il débranche son *STF* et met à la place mon *STE* (symbolique !). *Falcon* ne marche évidemment pas. Et c'est là que ça devient intéressant. Le vendeur ouvre un tiroir et là je vois des centaines de disquettes, tous formats confondus avec des étiquettes suspectes. Il sort une disquette, la boote sur mon ordinateur, et là, que vois-je ? une version crackée, avec présentation pirate, de *Falcon*, et qui marchait celle-là ! Il me propose de faire une copie de la version pirate sur l'une des disquette originale et de me la vendre. Dans un moment de folie, j'accepte au même prix que l'original.
De retour chez moi, je boote le *Falcon* pirate et au lieu d'avoir la belle présentation pirate, je me retrouve devant le bureau du GEM, la copie ne marchait pas non plus. Un peu énervé je téléphone au vendeur qui ne comprenait plus rien. Finalement, et pour la quatrième fois de la journée, je retourne au magasin et je prends *Great Courts* à la place.
Mars 90, je rends une visite à mon revendeur histoire de voir ses nouveautés. La page de présentation pirate de *North and South* cracké était affichée sur l'un des moniteurs Atari. Je demande au vendeur si ce n'est pa dangereux de laisser tourner des logiciels pirates devant les yeux de tous les passants, peut-être même les yeux de l'APP. Sa réponse : —« Non, tant que je les vends pas. » C'est scandaleux, maintenant j'achète par correspondance !
L.P.

■ *Les témoignages sur les pratiques douteuses de certains revendeurs (pour ne pas dire recéleurs) se multiplient. Nous voulons croire qu'il s'agit là de pratiques marginales, et nous pouvons vous assurer que nous connaissons des revendeurs honnêtes (si, si !). Autre aspect du problème : comme vous avez pu le constater à vos dépens, ce sont souvent les protections qui sont à l'origine des problèmes d'incompatibilité qui apparaissent lorque les machines voient leurs caractéristiques légèrement modifiées.*

magasins qui ne disposaient pas toujours d'espace supplémentaire pour ce type d'animation. Nous avons assisté aux éliminatoires dans le magasin Auchan de La Défense, et nous pouvons vous assurer que les épreuves s'y sont déroulées de manière optimale : de l'espace, pas de bousculades, pas trop de stress et une grande rigueur dans le contrôle des scores. Il est aussi vrai que la qualité de l'organisation peut aussi dépendre de l'intérêt porté par le chef de rayon micro à ce type de concours. Nous tirerons bien entendu les leçons de ce Championnat pour tenter d'améliorer son déroulement l'année prochaine ! L'important, pour l'heure est de savoir que dans chaque magasin, les concurrents ont été placés dans des conditions identiques, bonnes ou moins bonnes. Cela garantit l'équité de la compétition.

Avertissement

J'ai appris que mon fils passait régulièrement des annonces dans votre magazine. Je dois vous signaler qu'il n'a que quatorze ans et que ces annonces ne m'attirent que des ennuis vu qu'il n'est pas solvable, que ce club est illicite puisque géré par un enfant et qu'il ne fait pas ça correctement.
Aussi je vous demande d'interrompre toute annonce le concernant vu qu'il n'a pas l'âge civil pour faire un club de ce genre.

C.N.

■ *Puisse cette lettre inciter nos lecteurs à se méfier des annonces trop alléchantes qui n'offrent aucune garantie... Qu'elles émanent de personnes honnêtes incapables d'en assumer les conséquences ou de pirates escrocs avides de dollars, le résultat et souvent le même : le lecteur naïf qui y répond se fait gruger. Une règle s'impose donc : n'envoyez pas d'argent ou de disquettes vierges à d'obscures correspondants qui auront tôt fait de disparaître dans la nature.*

Bugs en tout genre

Les pirates sont des escrocs ! C'est vrai, mais sont-ils les seuls ? Est-il normal d'annoncer, avec la complicité de toute la presse, un soft comme étant disponible alors que, trois mois après, nul n'est en mesure de vous le vendre... je parle, vous l'avez deviné, de *F19*. Ne s'agit-il pas d'une manœuvre douteuse pour bloquer le marché de simulateurs le temps de faire la mise au point dudit soft ? Toujours est-il que cette pratique ne concourt pas à une moralisation des milieux de la micro. Et que dire des revendeurs qui le proposent en vente par correspondance sans savoir quand il sera là... J'espère que cette pratique ne va pas se généraliser comme dans le marché des softs pros sur *PC*. J'ai acheté *Rock Star* et lors de toutes les parties que j'ai tenté de faire, l'ordinateur s'est invariablement bloqué (il faut éteindre l'*Amiga* ! ! !), toujours au même endroit, lors des conversations téléphoniques après plusieurs minutes de jeu. Y-a-t-il d'autres lecteurs à s'être plaints de ce bug, car je pense qu'il s'agit d'un bug ! ! J'ai renvoyé mes disquettes à l'éditeur..

Laurent Roucairol

■ *Infomedia, éditeur de* Rock Star, *nous a affirmé n'avoir jamais eu vent du problème que vous évoquez, du moins sur* Amiga. *Il nous a précisé que ce logiciel ne fonctionne pas correctement sur un* Amiga 500 *doté de 512 ko de mémoire vive que lorsque aucun lecteur externe de disquettes n'est connecté, comme la notice le précise. Les premières versions du jeu ont également posé quelques problèmes avec les* Atari 520 STF *dotés du TOS 1988 sur deux ROM, mais il paraît que cela est résolu !*

Protections

Au secours ! A l'aide ! Je cherche l'Arlésienne ! Tout le monde, tout le temps, parle de piratage, mais personne ne parle jamais des protections elle-mêmes ! A force de voir circuler des centaines de logiciels autour de l'*Atari* de mes deux jeunes enfants et de ceux de leurs copains, je me suis intéressé à l'informatique. Avec une espèce de fascination pour le jeu de l'arme et de la cuirasse. A l'âge d'être grand-père, et en l'étant, je me suis mis à l'étude du GFA, puis de l'assembleur, puis du hardware. Tout seul. J'ai acheté des tas de livres et suis même presque arrivé à comprendre la bible Atari et tutti quanti (dur ! dur !) Savez-vous qu'*absolument nulle part* on ne parle des protections ? Ce que je cherche depuis six mois à comprendre... Je postule : une protection est une « erreur » dans le programme ; cette « erreur » doit permettre la lecture mais pas la copie ; cette « erreur » est *obligatoirement* incluse dans le programme lui-même (excluons les marquages laser et les cartouches). Dans une disquette commençant par 601C (ou bien BRA en assembleur) et se terminant par End ou des octets de remplissage 4E il y a donc les protections codées sous formes de bits. Je ne vais pas parler des protections concernant les manipulations de pistes et de secteurs qui sont banales et contournables. J'invente donc une protection simpliste et une mnémonique assembleur pour me faire bien comprendre : l'instruction DO NOT COPY dnc. A la tentative de copie, l'instruction est lue, appliquée et la copie est refusée. En revanche, il devrait être possible de faire un copieur qui copie bit par bit. Au lieu de « comprendre » l'instruction et de l'appliquer, il ne comprend rien du tout et se contente de reproduire les 0 et les 1 tout bêtement. Bref, il copie la protection avec le reste. Si ça existait, ça se saurait. Voilà à quoi je me ramollis le cerveau ! Bien sûr, tout humour mis à part, il est vrai que ces questions me turlupinent par pure curiosité intellectuelle. Mais pas au point d'ennuyer une rédaction avec ça. Mais il se produit une chose que je n'avais jamais rencontré au cours de ma vie, moi qui ne suis pas un perdreau de l'année : l'impossibilité à trouver *dans le commerce* un livre sur le sujet.
Je suis un vrai rat de bibliothèque, je possède des milliers de volumes. J'ai fouillé les catalogues et les rayons de tous les éditeurs spécialisés accessibles au public. Rien de rien, pas un mot. On trouve tout en librairie. Comment fabriquer une bombe atomique artisanale. Le manuel du terroriste. Comment se suicider. Mais pas le moindre truc sur la pratique de la guéguerre entre concepteurs et pirates. Bref, Ça ne vous dirait rien de faire un article sur les protections. Un petit truc (ou un plus grand) à ce sujet. Trouver l'Arlésienne, quoi ? *Science et vie* a bien fait un article concernant les décodeurs pirates de Canal +, il y a trois ou quatre ans, un document très technique sur la chose — je n'en demande pas tant. Il n'était pas présenté comme une incitation au piratage, ils ne sont pas fous, mais expliquant en long, large et travers ce qu'était un codage Canal +. N'importe quel électronicien ou bricoleur averti aurait pu ensuite construire son décodeur. Quand je vous disais qu'on trouve tout dans la presse, sauf... les protections informatiques.
Et je n'ai pas la chance d'être en prise directe avec un réseau. Si vous jugez le sujet manquant d'intérêt, vous êtes les maîtres. Mais alors, un bon geste, indiquez-moi où je vais trouver l'objet de mes désirs.

Bernard Vanhaecke

■ *En matière de protection de logiciels, il faut savoir lire entre les lignes (de programme). Les livres traitant des systèmes d'exploitation devraient vous permettre d'inventer des protections et d'en déjouer d'autres, si vous faites preuve d'imagination. En fait, le propre d'une protection efficace est de rester secrète. Pour en savoir plus, vous pouvez vous référer à un ouvrage édité en 1987 par Micro Application, aujourd'hui épuisé et probablement dépassé :* Système d'exploitation et protection sur Apple II. *Comme vous pouvez vous en doutez, on s'est arraché ce livre dès sa sortie. Mais il doit encore en traîner quelques exemplaires oubliés sur les rayonnages de quelques librairies. Quant à votre idée de copieur bit par bit, elle est si bonne... qu'ils existent déjà ! Ils font partie, depuis fort longtemps, de l'arsenal de moyens mis en œuvre par les pirates et par les honnêtes gens désireux de réaliser, en toute légalité, des copies de sauvegarde.*

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Challenge

Dossier

Hits

SOS Aventure

Hors séries

Solutions complètes

Softs testés dans ce numéro

BON DE COMMANDE
DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Abonnements,
2, rue des Italiens,
75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir les numéros suivants :
____
____

Nombre de numéros ☐
Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________________
Prénom : ______________________
Adresse : ______________________
____
Code postal : ______________________
Ville : ______________________
____

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original du dernier numéro paru, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 78

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + 2 joyst. + revues + câble télécharge + disco V6. Pour 3 600 F. **Alexis ALPHAND, 41 rue Pasquier, 75008 Paris. Tél. : 42.93.14.65 le soir.**

Vds Amstrad CPC 6128 avec moniteur coul. + disq. de jeux et utilitaires dont Dbase IIet Multiplan. 2 000 F. **Nicolas AUBERT, 27 rue Vasco-de-Gama, 91090 Lisses. Tél. : 64.97.60.57.**

Vds CPC 464 + écran coul. + lect. disq. + joyst. + table graphique + nbrx jeux + revues et manuels. 2 500 F. **Rémi ROUDAUT, 32 allée du Bois, 94480 Ablon. Tél. : 43.86.52.78.**

Vds Amstrad CPC 6128 + adaptateur TV + radio-réveil + 1 joyst. + nbrx jeux + notice station neuve. 4 000 F. **Fabien PANIZZOLI, 2 mail de la Demi-Lune, 94500 Champigny/Marne. Tél. : 48.81.50.66.**

Vds 464 mon. + magnum + jeux. Tous originaux. Et plein d'autres : 1000 F. **Abdemor NEMMICHE, Guymoquet, PT 411, BT 1, 93150 Blancmesnil. Tél. : 48.66.63.53.**

Vds Amstrad 464 + monit. + mono + manuel + jeux originaux. Pour un prix exceptionnel : 999,90 F. **François GALABERT, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 43.40.18.78.**

Vds pour Amstrad utilitaires originaux + modem DLT 2000. Prix intéressant. **Christian SABAROT, 24 av. des Alpes, BT A5, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.80.88.70**

Vds CPC 464 + adpat. péritel + ext. mémoire + lect. disk. + nbrx jeux + manuels + revues. 2 000 F. **Alexandre MENDES, 135 bd Pereire, 75017 Paris. Tél. : 43.80.66.25.**

Vds Amstrad 464 moniteur coul. + nbrx jeux originaux + joyst. : 1 200 F. **Frédéric LABEQUE, 18 av. Foch, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.79.51**

Vds CPC 6128 neuf gar. 6 mois + monit. coul. + doubleur joyst. + 55 log. Val. réelle + 4 000 F, cédé 2 900 F. **Nabil AHMED, 22 rue Eugène Delacroix, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.89.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE,20 discs (50 jeux) + manuel + revues + joyst. + boîte rangement. Valeur réelle 8 500 F, cédé 4 000 F, à débattre. **Bénédicte FRESNEAU, 17 rte de Valleiry, 1284 Chancy-Genève - Suisse. Tél. : (19) 4122.756.32.50.**

Vds Tuner TV pour transf. CPC en téléviseur + antenne intérieure élect. Val. 1 500 F, cédé 700 F. **M. LANDRY, 73 rue Durutte, 59500 Douai.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx jeux + adapt. TV + radio-rév. + 2 joyst. + nbr. revues + doc. west phaser. 3 700 F. **Alexandre GROSBOIS, 102 rue de la Bruyère, 78300 Poissy. Tél. : 39.78.29.01 (le week-end).**

Vds CBM 128 + 1541 + 1530 + mon. avec son + adapt. coul. + jeux. TBE. 1 800 F. Cherche contact ST (avec émulateur PC ETC). **Jean-Marc PAGNON, 109 av. Hortense Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.55.82.**

Vds Amstrad 464 + monit. coul. + lect. disk. + nbrx jeux + jyost. + livres + revues. 3 000 F. **Erwan ROBERT, 20 av. de la Motte-Picquet, 75007 Paris. Tél. : 47.05.12.09 après 18 h.**

Vds CPC 664 mono, B.E. + jeux originaux + disks + joyst. 1 500 F à débattre. **Stéphane BOURC'HIS, avenue du Président Wilson, 93210 La Plaine St-Denis. Tél. : 48.09.31.19.**

Vds jeux originaux sur Amstrad CPC 464. K7 : Winter games, Sorcery, Boulder Dash, Ghostbusters, Bruce Lee + 4 jeux. 160 F. + 2 cadeaux. **Emmanuelle SERRE, 123 rue de la Tour, 75116 Paris. Tél. : 40.72.73.51.**

Vds Amstrad CPC 464 coul., B.E. + nbrx jeux originaux + 2 joyst. + souris AMX + 40 revues. 2 500 F. **Jérôme CREPIEUX, Chemin de Bacque, 32700 Lectoure. Tél. : 62.68.87.42.**

Vds Vds Amstrad CPC 464 mono + jeux + joyst. + manuels + programmes : 1 500 F. **Stéphane PARRA, St-Igny-de-Roche, 71170 Chauffailles. Tél. : 85.26.35.37.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + livre. TBE (déc. 88). 2 600 F. **Jérôme MAFFRE, 21 rue Christino-Garcia, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.92.61 le soir.**

Vds lecteur de disquettes DDI1 pour Amstrad CPC 464 + disq. et manuel. TBE. 1 400 F. **Patrick GAUVIN, Les Prairies, Bt B10, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.11.26.**

Vds pour Amstrad 20 disks originaux (Dragon Ninja, Forgotten worlds, Blood, etc.) **Grérory MASSAL, 6 square St-Exupéry, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.29.93.**

Vds 464 couleur (sept. 89) + adapt. TV (jan. 90) + 3 joyst. + kit télécharge. + nbrx jeux. 3 800 F. **Vincent VAREY, 30 rue Anatole-France, 95370 Montigny-les-Cormeille. Tél. : 39.97.74.56 après 17 h.**

Vds clavier G128 + 100 jeux + manuel + nbr. revues. (TBE) + boîte de rangement. **Julien DELPRAT, 38 rue Parmentier, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 47.59.08.40.**

Vds CPC 464 coul. + 30 jeux + manette + livre. TBE. 2 000 F. **Freddy WASSE, 4 allée Pierre de Rosimbos Apremesques, 59840 Prenchies. Tél. : 20.22.45.94 après 16 h 30.**

Vds jeux originaux pour Amstrad 464, 40 F pièce (Barbarian, Out run, Asterix, etc.) **Christophe COTTINET, 26 allée Beethoven, 95470 FOSSES. Tél. : 34.72.23.95.**

Vds 6128 coul., TBE, + manuel + 2 joyst + revues + nbrx jeux + discologie. 3 000 F. **Sébastien FORGET, 11 rue Fessart, 75019 Paris. Tél. : 42.02.20.99.**

Vds Amstrad 6128 coul. + éducatifs + util. + jeux + magnéto + boîte rangement + disq. vierges. 5 000 F. **Andy SANTANGELO, 1 chemin Villamont, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.99.72.89.**

Vds CPC 6128 coul. + 30 D7 dont 9 originaux + 1 joyst. + revues + manuel. A débattre : 2 900 F. **Guillaume JULIEN, 11 av. Foche, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.23.80.**

Vds CPC 664 + 2 joy. Konix + jeux + écran mono (disq.) : 1 600 F. Très urgent. **Nicolas GAVEAU, 23 allée des Rosiers, 94170 Le Perreux-sur-marne. Tél. : 48.72.40.88.**

Vds CPC 464 coul. + joyst. + nbrx jeux + utilitaire + nbr. revues + doc. 4 000 F cédé à 2 500 F. **Grégory AMADIO, 30 rue des Ormes Saint-Quentin, 38290 Fallavier. Tél. : 74.94.59.00.**

Vds CPC 464 + moniteur mono + adapt. péritel MP2 + jeux. TBE : 950 F. Imprimante + câble Citizen 120D exc. état, garanti :950 F. **Alexandre DE REMUR, 28 rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : 45.04.59.52.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad CPC + manuel :1 300 F. **Christophe RABAT, 8 rue Pierre-Brossolette, 29200 Landerneau. Tél. : 98.85.35.06.**

Vds Amstrad PC 1512 DD écran mono + util. Lotus 1, 2, 3 + nbrx log. 5 500 F. **Emmanuel LOURS, 26 rue Dagorno, 75012 paris. Tél. : 43.44.48.50.**

Vds CPC 6128 coul. + 25 jeux + manette. 2 300 F à débattre. Exc. état. **Serge BENARD, 44 rue Rigaud, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.38.31.66.**

Vds 6128 coul. + 1 manette + jeux + 40 revues + cadeau valeur 1 200 F + manuel et livres. 2 800 F (V. : 7 000 F). **Samuel LABEEUW, 5 rue du Sechont, 59246 Mons-en-Pévèle. Tél. : 20.59.23.70.**

Vds 30 K7 pour CPC 464, TBE, nbr. compil. + B. de hit. Le tout 450 F à discuter. Cherche contact pour STF, après 18 h. **William GROSSELIN, 6 rue des Meuniers, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.60.70.38.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx jeux + joyst. + revues + livre util. TBE. 3 200 F. **Bouziane KHERCHAOUI, Cité Borgilum, Bt. A5, 13710 Fuveau. Tél. : 42.58.72.79.**

Vds CPC 464 peu servi avec écran mono, joyst., manuel et K7 jeux. Sacrifié à 1 300 F. **Helder DA SILVA, 16 bis rue de l'Abbé Grégoire, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.63.39.**

Vds CPC 464 coul. + lect. disc DD1 + disq. jeux + K7 + joyst. + revues + doc. + manuels. 2 200 F. **Mario LONGIN, 16 rue des Tartres, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39.78.29.47.**

Vds CPC 464, B.E., + 4 joyst. + nbrx jeux + meuble informatique + 100 revues. Valeur 4 500 F, vendu 2 400 F à débattre. **Fawsi SENDJAKEDINE, 16 rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 60.88.11.70.**

Vds CPC 6128 coul., TBE, + tuner TV + nbrx jeux + manuel + revues. 3 600 F. **Emmanuel PERRODOU, 52 rue du Val-Notre-Dame, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.32.55.**

Vds PC 1512 Amstrad coul. + 2 drives + carte graphique + disq. dur + imprimante + log. A débattre. **David GALAND, 58 allée des Erables, 91120 Draveil. Tél. : 69.40.42.61.**

Vds Amstrad PC 1512 couleur double lecteur + jeux (Crazy cars 2, etc.) 5 000 F à débattre. **Lionel DAVAU, Chalet Le Soleil, 38860 Les 2 Alpes. Tél. : 76.80.55.21.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + unité supplémentaire + jeux + math. + boîte de rangement. 3 000 F. **Guillaume BRISSON, 28 rue Marcel-Sembat, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.73.21.**

Vds Amstrad PC 1640 écran ECD (haute déf.) double drive 5²1/4 + tableur grapheur Quattro. 9 000 F à débattre. **Luc DONNOU, 22 rue de Londres, Apt. 83, 72190 Coulaines. Tél. : 43.76.22.72.**

Vds CPC 6128 mono + câble magnéto + revues + 2 manuels + 2 disks util. + jeux. Valeur : 5 300 F, cédé : 3 500 F. **Jean PIRES, 3 rue Vulpain, 75013 Paris. Tél. : 45.35.41.36 après 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + 25 revues + 3 joyst. + 2 manuels. 3 000 F. **Gérard LE-SAUX, 5 rue Robert-Branchard, 95870 Bezons. Tél. : 39.61.93.70 après 20 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mono. couleur + nbrx jeux + manuel + util. + 3 rangements. TBE. 2 500 F. **Stéphane LESOT, 3 rue Le Dantec, 75013 Paris. Tél. : 45.80.44.10.**

Vds CPC 6128 coul. + 20 disq. + 2 joys. + 3 rangements pour disq. 2 000 F. Imprimante DMP 2160 : 1 000 F. **Benjamin DUGUE, 8 rue du Rû, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.17.78.**

Vds CPC 464 + lecteur disq. + tunner + nbrx jeux + console Atari 2600 + cartouches + livres. A débattre. **Thierry ROBERT, 9 rue du Baigneur, 75018 Paris. Tél. : 42.55.55.40.**

Vds Amstrad PC 1512 HD 20 MO + écran coul. carte CGA + RAM 640 KO + Epson imprimante L x 800 + nbrx jeux + souris + utilitaires + manuel DOS. 8 000 F. **Michaël BENYAMIN, 7 rua Alexandre Cabanel, 75015 Paris. Tél. : 45.67.83.59.**

Vds CPC GP28 coul. bon état + 30 jeux + manette. 2 900 F + câble Amcharge. **André LEYRONNAS, Péniche Soluay, 1 quai Augagneur, 69003 Lyon. Tél. : 78.30.60.95.**

Vds pour CPC 464, K7 l'Anneau de Zengara : 60 F, Bivouac : 65 F, la Chose de Grotembourg : 69 F, les Trésors du Usgold : 60 F. Silen service : 100 F (O.R.I.). **Maxime DROUOT, 17 rue des Trois Mousquetaires, Herblay. Tél. : 39.97.32.29.**

Vds lecteur DD1 pour CPC 464 + nbrx jeux orig. + manuel : 1 600 F. Vds pistolet Magnum pour CPC 6128 + 6 jeux : 300 F. **David JACQUART, 13 rue du 19 mars 1962, 45340 Beaune-la-Rolande. Tél. : 38.32.28.70.**

Vds CPC 6128 mono + adapt. TV + magnéto K7 + manuel + jeux D7 et K7 + revues. 3 000 F. **Christophe GOUT, 23 rue René et Emile Fage, 19000 Tulle. Tél. : 55.26.95.48.**

Vds CPC 6128 + adapt. coul. + nbrx jeux + 2 joyst. TBE. 2 800 F. **Alexandre MACHIN, 16 rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.36.82.24 aporès 19 h.**

Vds CPC 6128 coul., TBE, + nbrx jeux + joyst. + manuel : 2 800 F. CPC 464 mono., TBE, + nbrx jeux : 1 800 F. **Julien JONGERLYNCK, 11 av. des Tilleuls, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.35.40.**

Vds CPC 464 coul. + lecteur disq. + imprimante DMP 2000 + manuels. 4 000 F. **Jean-Smith MICHAUD, 9 bd Marcel-Paul, 93450 Ile Saint-Denis. Tél. : 48.20.29.66.**

Vds CPC 6128 coul. + lecteur K7 + jeux + revues. 2 700 F à débattre. **Thong SYSAATH, 1 square P.-J. De Beranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.**

Vds CPC 464 coul. + lect. disq. + livres + nbrs jeux K7 et D7 + joyst. + utilitaires. 2 500 F. **Pierre-Henri Loiseau, 18 rue Anatole-France, 93370 Montfermeil. Tél. : 45.09.00.32 après 18 h 30.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + jeux + doubl. joyst. + josty + kit téléchargement + revues. Le tout sous g. 4 mois. Valeur : 8 600 F, cédé : 4 590 F. **Laurent PIERLOT, 86 rue Victor Recourat, 94170 Au Perreux. Tél. : 48.72.08.91.**

Vds Amstrad PC 1512 : écran CGA coul. 20 MHz - 640 K + disq. dur + nbrx log. et jeux. 8 000 F à débattre. **Julien MUNDLER, 66 rue Corot, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.09.29.94.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + tuner TV coul. + nbrx jeux + utilitaire + joyst. + revues + manuel. Valeur : 5 000 F, cédé : 2 900 F. **Franck CORDELLE, 44 chemin de Francillon, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.79.32.**

Vds CPC 6128 coul. + 70 jeux + 2 manuels Amstrad + adapt TV. Le tout 3 200 F. **Christophe JOLY, 94 rue Curial, 75019 Paris. Tél. : 40.35.10.78 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + discsystem + 20 disq. + manuel + QG revues. Veleur : 3 400 F, vendu : 2 000 F. (Août 87 - écran mono). **Xavier POTTERIE, 87 rue du Moulin, 62610 Ardres. Tél. : 21.35.41.89.**

Vds Amstrad PC 1512 simple lecteur 512 ko, imprimante, logiciels, jeux, tableur, traitement texte. Prix : 4 500 F. **Fabienne MERCIER, 123, boulevard Masséna, 75013 Paris. Tél. : 45.84.20.53 (répondeur).**

Vds jeux orig. moitié prix pour Amstrad K7), dont Barby 1 et 2, IK +, Renégade, Skateball, Gauntlet 2, Thundercats, Prohibition, Hypersports, etc. **Christophe RATIVET, 6, rue Général-Durand, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.86.48.**

Vds Mastrad CPC 6128 + 1 manette de jeux + cordon doubleur, + revues + lecteur K7 et cordon et raccord + nbrx jeux : TBE. Le tout 3 300 F. **Cyril MOSSUR, 20, rue des Germandrées, 91760 Itteville (après 19 h). Tél. : 64.93.13.76.**

Vds Amstrad 6128 CPC moniteur coul. 70 jeux + copieur joystick double prise Nintendo 11 jeux. 3 500 F. **Karim CHEURFI, 26, av. Pierre-Mandès-France, Livry-Gargan, 93190 Résidence. Tél. : 45.09.43.79.**

Vds pour CPC : Barbarian 2, Off shore warrior, Fire & forget, Zombi, Captain blood, etc. (22 jeux). Prix : 80 à 120 F l'un. Tout : 1 800 F. Demander liste. **Benoît BREVET, 15, square de Savoie, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.65.05 après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + nbrx log. (After burner, Crazy cars 2, etc.) + joyst + manuel : le tout 2 900 F. **Xavier LEMARTELEUR, 2, square Pierre-mac-Orlan, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.97.35.**

Vds Amstrad CPC 464 avec nbr. cassettes + livre de programmation. 2 000 F. **Pierre LEVESQUE, 6, rue de la Libération, 16400 La Couronne.**

Vds Vds 464 mono + speed king + 95 jeux avec emballage et doc. Tous orig. + livre + revues (en TBE) : 1 600 F. **Ming YE, 18, rue Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.70.33.20.**

Vds 50 jeux pour Amstrad CPC 6128 disks (West phaser + Captain blood, etc.). 100 F (à débattre), ou vds ts les jeux + 14 mag. pour 2 500 F (liste). **Hervé DUMONT, 20, rue des Tilleuls, 62232 Annezin. Tél. : 21.57.94.37.**

Vds ordinateur CPC 464 coul. bon état + joystick + 80 jeux et util. + nbr. revues + manuel. Le tout 2 500 F (à débattre). **Grégory AMADIO, 30, rue des Ormes, 38290 St-Quentin-Fallavier cedex 42. Tél. : 74.94.59.00.**

Vds moniteur coul. pour Amstrad CPC 6128 ou 464 pour 1 000 F. **Laurent MAINGAUD, 12, av. Maryse-Bastie, 17200 Royan. Tél. : 46.05.54.59.**

Vds Amstrad CPC 6128 + adaptateur coul. + 2 joyst. + doubleur + ému. nbx jeux (Barbarian 1, 2, Renégade 1, 3) dont 14 jeux originaux. 2 000 F. **Alexandre MACHIN, 151, bd Victor-Hugo, 62100 Calais. Tél. : 21.96.30.97.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux orig. + prise Péritel (450 F neuve) + nbr. revues : presque donné ! **Laurent DENOUE, 66, rue de l'Eglise, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.54.80 le soir.**

Vds Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + 40 disq. + joyst. + housse + boîte de rangt. Le tout en TBE : 3 000 F. **Marc VISOCCHI, 21, rue Maurice-Guillon, 91200 athis-Mons. Tél. : 60.48.58.80.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joyst. + nbrx jeux + adaptateur pour 2 joyst + 2 tilt : 2 990 F (peu servi). **David DELLA BIANCA, 15 rue Francis-Poulenc, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.74.00.**

Vds pour PC, 5 jeux : Karateka 100 F, Knight force 200 F, Cpatain blood 200 F, Fire and forget 150 F, Ferrari formula one 190 F. Jeux neufs assurés. **Jean-Charles PAUL, 39, rue de la Joanna, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.00.29.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joyst. + 45 jeux (Rtype, Robocop, Op. thunderbolt, etc.) + 1 pistolet avec jeux + 25 mag. 3 000 F. **Julien LEROUX, 118, av. Jean-Jaurès, 75019 paris. Tél. : 42.39.65.77.**

Vds PC 1512 Sd coul. + jeux + util. + logiciels dessin + souris + 1 joystick + manuels. Le tout TBE : 5 600 F. **Jean-Michel MINIER-VIGNAUD, 1, square Jean-Baptiste-Clément, 91390 Morsans/Orge. Tél. : 69.04.22.59 après 18 h 30.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + manuel d'utilis. + jeux : Crazy carp, Pacman, Rambo 3, After burner, 500 Grd prix, etc.) (TBE, peu servi). Prix : 1 800 F. **Messaoud MERAH, 12, rue de l'Egflise, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.65.36.**

Vds Amstrad 6128 écran coul. + 35 disks (dernières nouveautés) + joyst. + nbr. revues + doubleur joyst. TBE. Le tout 3 500 F. **Xavier BAROU, Haute Vaneille Alissas, 07210 CHOMERAC. Tél. : 75.65.03.34.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 1 joyst. + nbrx jeux. Le tout en TBE, pour 2 700 F. **Emmanuelle CAIRE, 3, rue Rosenwald, 75015 Paris. Tél. : 45.32.96.67.**

Vds Amstrad 6128 coul. + DMP 2160 + nbr. jeux dont news (70 disks) + joyst. + 2 boîtiers avec serr. + revues. + imprimante sous garantie. 5 300 F. **Christophe CAZIN, 11, bd Félix-Faure, 9360 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.89.30.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + lect. K7 + joyst. pro 500 + nbrx jeux + util. : 4 500 F (TBE). **Réduc. possible selon l'achat de jeux. Laurent MANSOURI, 9, place de Villiers, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.06.82.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + tuner TV + 2 joyst. + très nbrx jeux + nbrx mag. + cable amcharge + radio réveil + manuel. TBE. environ 3 000 F. **Jean-Marie LAPAILLE, 40, bd du Jardin-zoologique, 13004 Marseille. Tél. : 91.08.33.30.**

Vds CPC 464 coul. + DDI-1 + ext. mem. 64K + env. 20 disks + nbrx mag. + pokes, help. plan, solutions + nbrx util. Le tout en TBE. Prix : 3 500 F **Rodolphe HUGONET, 17, rue Saint-Antoine, 91150 Etampes. Tél. : 60.80.17.09.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + revues + 150 jeux (Doub. drag, Crazy cars 2, Barb 1 + 2, Great courts), etc. 3 300 F en bon état. **Gilles MENS, 4, rue des Jardins, 34200 Sète. Tél. : 67.74.76.19.**

Vds jeux PC originaux sur Paris : PC gold hits (compil.) 100 F, Ghostbusters 120 F, Fétiche maya 100 F, ou le tout 270 F. Garanti sans erreur. **Olivier GOUR, 50, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : 42.66.21.71.**

Vds CPC 464 coul. TBE : 2 000 F à débattre (avec lecteur RD01) et imprimante DMP2160 : 1 000 F à débattre. Plusieurs autres choses. **Fabrice GUILLOT, 3, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen l'Aumône. Tél. : 30.37.16.22.**

GARANTI SANS FAUSSE NOTE



Signé Jumping Jack Son

Stop affaire : vds Amstrad CPC 6128 + écran coul. + nbrx jeux : Barbarian 2 + Rtype + Rick dangerous + Operation wolf, etc.), TBE, pour 2 800 F. **Frédéric BIEZER, 38, rue Victor-Hugo, 93410 Vaujours. Tél. : 48.61.43.50.**

URGENT ! Vds Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur télé + 19 Tilt + 5 game mag + joyst. + nbrx jeux + manuels + TTX : 3 000 F. **Nicolas KOULEM, 11, rue du Clos-Fontanges, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.71.33.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux + livres + adapt. péritel MP1. Excellent état. Vendu avec emballage d'origine : 900 F. **LE, 16, allée Newton, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.89.10.**

Superbe blonde platinée vds TBE Amstrad CPC 6128 coul. + joyst. 2 man. utilis. + 50 disks (Renégade, Gryzor, Hard drivin') + revues + Playboy. **Vanessa TROMBINI, 1, rue du maréchal-Lyautey, 54910 Valleroy. Tél. : 82.46.10.78.**

Vds Amstrad 6128 coul. TBE (+ 120 jeux, housses de protection, revues). Le tout pour 3 000 F. **Eddy LEBRUN, 12, av. des Clairs-Chênes, 95370 Montigny-les-Corneille. Tél. : 34.50.11.02 après 18 h.**

Vds Amstrad PC 1512 + écran coul. + double lecture + joyst. + nbrx log. et jeux. Garantie jusqu'à mai 90, en TBE, peu servi : 5 500 F. **Lesley HEMING, 18, av. Baratier, 95160 Montmorency. Tél. : 39.84.39.00 (bureau).**

Vds Amstrad 464 mono + lecteur disq. + joystics + K7 + D7 + manuels. Le tout 1 800 F. **David GADN, 16 bis, rue de Neuilly, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.04.58.**

Vends CPC COULEUR (TBE 1988) avec drive et K7 interne + exten. mém. + multiface 2 + nbrx jeux + revues + ralonge écran-clavier + câble protec drive. 2 690 F. **Christophe LARGER, 50, rue Jouffro, 75017 Paris. Tél. : 47.66.49.65.**

Vds Amstrad CPC 6128, moniteur coul. + 2 joyst. + manuel. TBE. Le tout 2 200 F. **Nicolas HILDENBRAND, 10, rue Jules-Lemaître, 75012 paris. Tél. : 43.07.25.18.**

Vds PC 1512 doubles drives écran coul. CGA. TTBE. Avec superbase, calcomat, etc. + nbrx jeux : Police guest II, etc.). 5 780 F **Eric FAMAGOSTA, 155, rue du Château des Rentiers, 75013 Paris. Tél. : 45.84.21.23.**

Vds jeux pour CPC 6128 (Out run, Great courts, Hard dri-

vin', etc.) 50 F la disquette 3²pleine. Liste sur deamnde (rép. assurée). **Gaétan DONIO, 6, rue des Sauges, 72100 Le mAns. Tél. : 43.78.19.87.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + cordon doubleur + 2 joyst. + nbrx jeux et util. Prix à débattre. **Stéphane RUBAN, 5, av. Surcouf, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.37.98.**

Vds disks pour CPC 6128, pour cause changement d'ordinateur. (70 disks pas chers). **François LEX, Le Griottier, 14, rte de Saine-marguerite, O5000 Gap.**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. coul. + nbrx jeux (Chase HQ, Beach volley, etc.) + joyst. + housse. Valeur 6 000 F, cédé 3 500 F. URGENT. **Olivier DOLCE, 18, rue du Constantin, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.36.27 le soir.**

Vds compatible PC 640 K DD coul. ou mon + joystick + logiciels. 5 000 F à débattre. Vds jeux PC : Crazycars 1 et 2, etc. **Frédéric BESSAC, 19, rue Pierre-sur-haute, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.23.32.48 après 20 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbrx jeux (Robocop, Dragon ninja, Vigilante, etc.) + 2 manettes + livres. Valeur réelle : 5 000 F, vendu 3 100 F. **Damien ZILKA, MF de MOlring, 57670 Molring. Tél. : 87.01.52.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 + imprimante DMP 2160 + nbrx jeux (100) (Double dragon, Space Harrier, Rambo III, etc.) + kit de téléchargement + revues. 4 300 F à déb. **Julien CASTELLO, quartier des Plaines, Tanneron, 83440 Fayences. Tél. : 93.60.66.07.**

Vds Amstrad 464 coul. + lecteur DD1 + nbrx jeux + joyst. + livres. 2 500 F à déb. **Marjorie BOURDET, 115, rue du 1ééNovembre, 93330 Neulli-sur-Marne. Tél. : 43.09.62.97.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + joyst. + nbrx jeux + assembleur-désassembleur. 3 000 F. **Patick CHRIQUI, 46, bd Jean-Jacques-Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.94.06.14 après 19 h.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + joyst. + jeux + guide. TBE. 1 400 F. Vds avec ou séparémeznt imprim. DMP 2160 Amstrad, 1 an, TBE. 1 000 f. **Grégory LETRIBOT, 56, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.66.25.**

URGENT. Vds Amstrad CPC 6128 + adapt. Péritel + joyst. + guide + souris Cameron + nbrx jeux (Captain blood, Robocop, etc.) + util. (OCP, AMX, ETC). 4 000 F. **Jérôme BENOIT, rte du Stade Cgne Pan Perdu, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.36.22.**

Vds clavier Amstrad AZERTY CPC 6128 avec manuel d'utilis. + 40 disqu. + nbx jeux 1 800 F. **Frédéric VALLEE, 13, rue Charles-Gouppy, 93600 Alunay-ss-Bois. Tél. : 48.69.16.97.**

Vds Amstrad PC1512 SD mono + HD 20 Mo western digital + Citizen 120 D. Le tout TBE. + formation sympa + nbrx log. 6 500 F. **Marc MELEARD, 12-14, cité Popincourt, 75011 Paris. Tél. : 47.00.30.75.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + 100 jeux + pistolet + livres. Valeur 4 500 F, vendu 3 000 F. TBE. **Nicolas FRANCHINI, 50, rue du Prieur de Tavant, 37100 Tours. Tél. : 47.51.69.35.**

Vds CPC 6128 TBE + nbrx jeux, Opthunderbolt, Wec le Rans, Batman, et très nbrx news orig. + collection journaux. 3 500 F. **Simon RAMBOUR, 4, rue René-Cassin, La Corniche, 34200 Sète. Tél. : 67.53.77.15.**

Vds Amstrad PC 1640 + EGA + double-drive + souris + joyst. + util. + jeux. 8 600 F (valeur 9 990 F). Vds aussi Bomber 220 F (valeur 345 F). **Philippe BOUCET, Basse-Folie, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jeux récents + 2 manettes + revues. Le tout TBE. Valeur environ 4 000 F, vendu 1 800 F. **Julien JAUMONET, 3, rue Daguerre, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.70.59.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + impr. DMP 2160 + nbrx jeux et util. orig. + livres. Le tout parfait état 5 000 F. **Guillaume D'ARCY, 83, ch. de Fontanières, 69350 La Mulatière. Tél. : 78.42.18.52 après 19 h.**

Vds clavier de CPC 6128 (mars 89) + manuel + pistolet light phaser et ses 6 jeux + câble téléchargement et logiciel. 1 600 F. **Sébastien SILLY, 74, rud de Paris, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.53.45.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux (50) + joyst. + imp. DMP 2160 + souris AMx + boîtes de rang. + housses + util. 5 000 F. **Wilfried GIAUQUE, 9, rue Lefebvre, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.53.56.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx log. jeux et util. + CPM + manuel + kit télécharg. + doubleur. TBE. Le tout : 3 500 F. **Loïc VAGANAY, 28, rue Claude-Jusseaud, 69110 Lyon. Tél. : 78.25.40.49.**

Vds K7 Amstrad CPC orig. (Barbarian, Ikari), 20 à 80 F + vds Oric atmos + moniteur Philips 800 F (+ jeux). **Damien MEYSONNET, 8, rue de l'Entente, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.34.72.**

Vds pour Amstrad CPC 464 ou 6128 lecteur externe 3² DD1 : 1 000 F. URGENT ! Merci ! **François GEORGES-PICOT, 3 bis, rue Brunel, 75017 Paris. Tél. : 43.80.54.55 après 18 h 30.**

Vds CPC 6128 coul. + 40 D7 + 30 mag. = + câbles magnéto et télécharg. Garanti 9 mois : 3 500 F. Sega + pistolet + 2 jeux + 2 joy. Garantie 11 mois : 700 F. **Erik JEANMARIE, 24, rue da 16-Novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.89.04.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect disq DD1 + nbrx jeux K7 et D7 + livre Amst. + Manuel + housses. Pour 3 000 F, à débattre. **Hoang Dung VO, 8, chemin du Début, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.04.68 après 18 h..**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + manuel + jeux + manette. TBE. A débattre. **Alexandre OLIVIER, 4, bd Albert-Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.10.25.**

Pour Amstrad : vds adaptateur télé pour CTM 644 : 500 F + imprimante Seikosha 180 Ai avec cordon, peu servi, pour Atari : 1 000 F. **Xavier LUCAS, 4, av. Surcouf, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.51.12.**

Vds Amstrad 6128 mono + joyst. + jeux + adaptateur minitel + guide. Le tout 1 500 F. **Sylvain BARS, 206 bis, rue du Général-Leclerc, 93110 Rosny-ss-Bois. Tél. : 48.94.60.29 après 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. + impr. + tuner TV + antenne + 2 joyst. + radio + meuble + lect. K7 + souris + synth. vocal + TTX + nbrx jeux. Total : 8 380 F. **Olivier TURBIN, 167, av. des Salines-Royales, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.02.19.**

Vds CPC Amstrad 6128 + moniteur coul. + adapt. TV + radio-réveil + bureau + 2 joys + 100 jeux + disk nettoyage. Valeur neuf 6 500 F. Vendu 4 500 F à déb. **Arnaud DUFOURCQ, 108, rue du Bernau, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.32.28 après 18 h 30.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx jeux + manuel. 1 500 F. **Thibault WEINTRAUB, 14, rue Choron, 75009 Paris. Tél. : 42.80.50.18.**

Vds Amstrad CPC 464 TBE + de très nbrx log. : 1 400 F à déb. **Davy GORSKY, 12 bis, rue du Val-de-Grâce, 75005 Paris. Tél. : 46.38.06.16.**

Vds Amstrad 6128 + joy. + T. nbrx jeux + nbrx mag (Amstrad 100 %, Amstar) + disk vierges + la bible du 6128. 3 000 F à déb. **Franck BELLU, 13, rue Truillot, Bt 9, 94200 Ivry/Seine. Tél. : 46.70.47.75.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lecteur de disq. + jeux + mag. + manuel + 2 joyst. + K7 et D7 de jeux. Le tout 2 500 F. **Frédéric GUERRA, 4, square du Charolais, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.12.88.**

Vds AMstrad PC 1640 monochrome état neuf avec lecteur double disks : 6 000 F + imprimante DMP 3160 : 1 500 F, parfait état + joyst. por : 125 F. **Bruno SOMARE, 10, rue de l'Eglise, 72400 Cherré. Tél. : 43.93.38.62.**

Vds PC 1512 SD moniteur coul. + joyst. avec carte interface + logiciels. 5 000 F. **René PILLAUT, 13, rue de l'Eglise, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.53.99.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + Tilts + 28 disq. + manette. Prix : 3 000 F. **Laurent Bertrand, 14, rue de l'Yvette, Rés. Moulin-St-Martin, Bât. F, 91160 Longjumeau. Tél. : 64.48.98.16.**

Vds CPC 6128 mono + joy + 100 jeux (dont Hard driving, Pirates, Chase HQ, West phaser) + compils + doc. spécialisée. 3 000 F à déb. **Franck BELLU, 13, rue Truillot, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.70.47.75.**

Vds sur CPC 6128 : Barbarian 2 (70 F), Rick dangerous (70 f), Wec le Mans (55 F). Vds pour 520 STF : Galactic conqueror (100 F). Tous avec notice. **Nicolas DOURLENS, 11 A, montée des Ambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.80.00.94.**

Vds CPC 6128 coul. + lect. K7 + 10 D7 vierges + orig. + 20 D7 de jeux + K7 + joyst. + housse. Le tout TBE : 3 000 F. Affaire ! **Arnaud FOLLET, 68, rue du Gal-Leclerc, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : 34.72.25.64.**

Vds Amstrad 464 coul. + 50 jeux et 2 manettes avec 1 logiciel TTX, 1 700 F en liquide. **Serge TELLIER, 10, rue du Terrage, 75010 Paris. Tél. : 42.41.70.88.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux + 1 manette. Le tout 1 200 F. **Arnaud FIEFFE, 18, rue du Gal-de-Miribel, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.57.20.**

Vds Amstrad CPC 464 mon : couleur + doubleur joyst. + joyst. + 50 jeux (originaux) + nbr. revues + livre micro application, rall vidéo, etc. **Fabrice PORTOIS, rés. Les Godets, bât. B, rue des Prés, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.11.89.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + 90 jeux (Double dragon, Cabal, Strider) + joyst. + manuel. TBE. Le tout 2 500 F. **Thomas GILI, 61, rue de Rome. Tél. : 45.22.82.04 après 14 h.**

Vds CPC 6128 coul. + jeux + tuner + joyst. + Graphiscop 2. Le tout en TBE : 4 200 F à déb. Poss. vente séparée. **Emmanuel PERSONNE, 121, bd Soult, 75012 paris. Tél. : 43.42.51.22 après 19 h.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joyst. + nbrx jeux + adapt. + revues. Le tout TBE. 2 700 F à déb. **Xavier ALLEGRE, 79, rue de Versaille, 91300 Massy. Tél. : 69.30.27.04.**

Vds Amstrad CPC 464 + écran coul. + lect. disk. + nbrx jeux (Great court, Dragon ninja, Beach colley, etc.) + joyst. TBE. Le tout 2 500 F. **Nicolas CRISTANINI, 32, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 43.73.12.55.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + souris + 50 jeux + util. + Speedking + cartejoy + integrale PC plus (valeur 3 200 F) + docs. Acheté 12 000 F, cédé 7 000 F en TBE. **Stéphane NORMAND, 56, rue des Lilas, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.60.37.**

Vds env. 30 jeux dont 20 récents. 1 000 F. Ex : Ghoulsnghost, Rtype, Forgotten worlds, etc. sur Amstrad K7 + multiface II : 300 F. **Frédéric HUMBERT, villa n° 2, lot. Le Thor II, 04700 La Brillanne. Tél. : 92.78.73.03 après 20 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 + écran + adapt. Péritel + jeux (Operation wolf, Robocop, Skweek) 2 revues + joystics + rallonges écran. Valeur : 5 000 F, vendu : 2 800 F. **Antony CHIAROTTO, Lieu dit Goujon, 33570 Montagne-Lussac. Tél. : 57.74.04.52.**

Vds lecteur disq. 3 p. 1/4 + DDI 1 pour Amstrad CPC + jeux + notice. Le tout 1 100 F. **Michel BENOIT, 25, rue Cisson, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.35.52.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + nbrx jeux + livres + manuel + manette compétition. Le tout neuf et bon état : 2 200 F. **Xavier HAROUX, 43, Oorvieto, rue de l'Elnon, St-Amand-les-Eaux. Tél. : 27.48.85.58.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + revues. 3 200 F à déb. Possibilité éch. contre Atari, Amiga, Nec, Séga, etc. **Laurent DORE, 6, imp. des Roses, 54980 Batilly. Tél. : 82.22.74.82.**

Vds CPC 6128 coul. (B.E.) + revues + nbrx jeux (Robocop, Wonderboy, etc.) + 2 joyst. + manuel. le tout 2 500 F (prix discutable). **Chi Quan HUYN, 16, rue Broussais, 75014 PAris. Tél. : 43.21.73.33 après 18 h.**

Vds 6128 coul. + DMP 2160 (+ feuilles) + Jasmin SP1/4 + Mirage imager + housse + doubleur + diskx (jeux + util.) 6 100 F (valeur 9 400 F). **Sébastien TRAN-KIEM, 3, rue Persil, 92160 Antony. Tél. : 42.37.28.76.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + adapt. coul. (TV) + 2 joyst. + nbrx progr. Le tout TBE au prix affaire de 1 800 F. **François QUEINNEC, 195, rue de Charenton, 75012 paris. Tél. : 43.43.11.17.**

Vds CPC 464 mono + lect. disk. + 28 jeux orig. + joyst + synth. voc. + 50 revues + manuel. 3 000 F à déb. Vds aussi console Séga + 5 jeux. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : 60.07.11.68.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + tuner TV + meuble + centaine de jeux + 1 manette + revues. 3 000 F. **Emmanuel CORDELLE, 44, ch. Francillon, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 94.74.79.32.**

Vds Amstrad CPC 6128 + souris AMX + synth. vocal + crayon optique + lecteur K7 + nbrx jeux + util. + revues + 4 livres. le tout 3 500 F. **Thierry CULORIER, 11 bis, rue Jean-Jaurès, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : 60.16.04.45.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 50 jeux + joyst. + manuel + emballage. Le tout 3 500 F en TBE. **Laurent BOUTET, 38 bis, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : 43.58.79.97.**

Super ! Vds CPC 646 monochrome + K7 et compil. + joyst. + livre et Tilt. Le tout TBE : 1 000 F. **Cyril LE CHEVALIER, 156, rue Jean-Jaurès, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.42.57.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + imprim. DMP 2160 + nbrx jeux + revues (Amstar) + lect. K7. Valeur 5 800 F, cédé 3 500 F/4 000 F. **Sébastien CARRET, 25, montée des Carrières, 69650 St-Germain-au-Mt-d'Or. Tél. : 72.26.63.71.**

Vds 464 coul. + 2 joyst. 2 000 F /revues diverses gratuites). Vds aussi jeux sur K7 et disc. + copieurs. Possib. de lots (plus on prend, moins c'est cher). URGENT. **Régis CASCIANO, 10, alée de Derrière-les-Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.92.08.49.**

Vds PC 1512 SD + monit. coul. + nbrx log. Garantie 6 mois, 7 000 F. **Sven MALLET, 21, rue Jules-Ferry, 95110 Sannois. Tél. : 34.11.09.40.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + nbx jeux /Dragon ninja, Roboscop, Double dragon, etc.) + joysti. + boîte de rangement. 3 000 F. **Cyril YOUINOU, 8, rue Alfred-de-Vigny, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.37.45.**

Vds jeux pour PC : African raider 120 F (orig. sans la boîte), Test drive Ega 150 F. Ou échange ces 2 jeux contre Winner Bob et Mach 3. **Maxime Galot, 12, rue Hésus, 63960 Veyre. Tél. : 73.69.70.38.**

Vds Amstrad 1628 + 30 disks avec nbrx jeux + qques livres + cordon magnéto. 2 200 F. Vente détail possible. **Franck THAREL, 133, av. de la Division-Leclerc, 94260 Fresnes. Tél. : 46.66.04.67 après 18 h.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + très nbrx logs + impri. DMP 2160 + joys + lect K7 + livres et revues spécialisées. 5 000 F le tout. **Christophe LAPROSTE, 8, rés. Cadet-de-Vaux, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.35.19.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lect. disk. + joyst. + nbrx jeux orig. (Dragon ninja, Greatcourts, Beach volley, etc.). TBE. Le tout 2 500 F. **Nicolas CRISTANINI, 32, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 43.73.12.55.**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + nbrx jeux (Incorruptibles, Chase NQ, After burner, etc.) + 15 revues + joyst. 2 500 F. **Laurent NAVRE, 1, rue de Chantilly, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.49.11.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbx jeux (news : Op. Thu.) + revues + 2 joyst + notice. 3 200 F le tout. **Frédéric BACH, 51, rue des Champs, 57490 l'Hôpital. Tél. : 87.93.24.44.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + revues + joyst. + util. + manuel. Val. totale neuf : 20 000 F, vendu : 5 000 F. **Didier GUILLON, 600, rue de la Gobette, 45160 St-Hilaire, St-Mesmin. Tél. : 38.76.32.04 après 19 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 + nbrx log, orig. nouv. + TV + radio-réveil + light phase fournis avec jeux. Le tout 4 500 F. **Dominique GISCOS, 190, av. Roger-Salengro, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.21.70 le soir.**

Vds AMstrad CPC 6128 mono B.E. + nbx jeux (Skweek, Op. wolf, etc.) + modèle MPSF + manuel + nbrx util. + jeux orig. Le tout 3 500 F à déb. **Matthieu DUBOIS, 4, placette Carriacou, 44470 Carquefou. Tél. : 40.50.98.02.**

Vds disks orig. CPC : Manoir de Morteville, Maxi bourse, etc. (de 50 à 150 F). URGENT ! **Vincent PAPIER, 7, rue Hoche, 94210 La Varenne. Tél. : 48.83.62.60.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (TBE) + nbrx jeux + utils + joys + revues + manuels. Le tout cédé à 3 000 F. **Frédéric LE BRIX, 3, allée Christine, 91700 Villers-sur-Orge. Tél. : 60.16.82.96 après 18 h.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + nbrx jeux + util. + Amcharge + cordon + doubleur joyst. + manuel. Le tout valeur 7 000 F, cédé seulement 3 500 F. **Arnaud VULIN, 7, allée de Salay, 69890 La Tour-de-Salvagny. Tél. : 78.48.05.80.**

Vds disk pour Amstrad : 20 F (avec jeux) + tuner TV : 500 F (encore sous garantie). Achète Atari STF ou STE. Faire offre. **Guillaume DELAVIER, 8, rue d'Habarcq, 62123 Gouves. Tél. : 21.48.87.86.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 1 joy. + nbrx jeux (des bons !) + livres. TBE. Très belle affaire : 2 800 F. URGENT. **Emmanuel REDON, 2, rés. Politzer, 93200 St-Denis. Tél. : 48.22.70.83.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux (Blood, Wonderboy II, etc.) + 10 Amst. 100 % + 32 joys hebdo + livre d'application. Le tout 3 350 F. **Julien CONFALONIERIE, 10, rue de l'Ancienne-préfecture, 69002 Lyon (après 18 h 30). Tél. : 78.92.87.90.**

Vds jeux pour CPC 6128 disk dont Shinobi kick off, etc. **Laurent PIQUET, 35, rue Barbès, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.58.01.27.**

Vds tuner Amstrad 450 F, souris AMX 350 F, nbrx orig. à partir de 50 F et nbrx mensuels à moitié prix. **Patrick DE VERTEUIL, 22, rue des Roses, 75018 Paris.**

URGENT ! Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. manuel + nbrx jeux (Batman, After the war, etc.) + revues. **Yannick FLANDRIN, 72, bd Robert-Pruvost, 59153 Grand-Fort-Philippe. Tél. : 28.23.10.22.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + joyst. + nbrx jeux + revues + manuel. Le tout pour 1 500 F. **Bruno BEURIOT, 18, place Georges-Pompidou, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.80.17.**

Vds Amstrad 6128 + 2 manettes + nbrx jeux + 2 disquettes de recopiage + écran coul. 2 990 F + facture. **Jean-Jacques HADDAD, 33, av. de St-Ouen, 75017 Paris. Tél. : 42.63.76.02.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + souris + intégral PC + 30 jeux + PC tools. prix neuf :7 400 F vendu 6 300 F, exc. état + facture. **Christian ODIER, 29, rue de Stalingrad, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 48.40.18.90.**

Vds CPC 6128 coul. + synthé vocal + stylo optique + formation assembleur + 60 discs + 2 livres + 22 mag. + 1 manette. Le tout 2 900 F. **Michaël ANSART, 51, VIe av. 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.07.92.**

Vds Amstrad 6128 coul. avec + de 80 jeux et des util. de gestion dessin musique copie. **Guillaume MOSER, 12, rue Ambroise-Paré, 78310 Les Mureaux. Tél. : 34.74.84.12.**

Prodigieux ! Un CPC 464 coul. stéréo + ext. 64 K + DMP 2000 + DDI + nbrx ext. 4 000 F. **Dominique FACCHIN, 49, av. Durand-de-Gros, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.71.41.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx jeux + manuel. Prix : 1 500 F. **Thibault WEINTRAUB, 14, rue Choron, 75009 Paris. Tél. : 42.80.50.18.**

Vds CPC 464 mono, TBE + 70 jeux (12 orig : Dragon ninja, etc.) + quelques revues. Le tout 1 050 F seulement (cause 6128). URGENT ! **Christophe LAMOTTE, 22, rue Georges-Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.15.58.**

Vds super impeccable Amstrad CPC 464 coul. avec 50 jeux + joyst. 1 800 F. **François Waltis, 6, rue de l'Aude, 75014 Paris. Tél. : 43.21.52.97 (19 h-21 h).**

Vds Amstrad CPC 464 coul., lect. de disq. DD1, nbx jeux sur 50 disq. Le tout TBE 2 500 F **Christian RYZEWSKI, 70, rue de la Polynésie, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.89.33.**

Vds CPC 464 + DD1 + 40 jeux cassettes écran couleur + prise 12 V. Lecteur DD1 encore sous garantie, Bon état. **Pierre KRUTUL, le Philadelphia, 9, sq. Fernand-Widal, bât. C, 91000 Evry. Tél. : 69.91.22.70 après 19 h.**

Vds Amstrad 464 coul. avec turbo, tuner TV, radio-réveil,

100 jeux, nbrx livres. 3 000 F. **Guillaume BOJARSKI, 7, rue Léo-Lagrande, St-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.06.34.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + imprim. Citizen 120D + manette + boîte de rangt + nbrx jeux. Le tout 4 400 F. Annonce sérieuse. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champemier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds Amstrad CPC 464 moniteur coul. + lect. disq DDI 1 + ext. mémoire 64 K + nbrx jeux et revues. Bon état : 3 500 F. **Jacques JULLIEN, La Martinière, 321, av. a-Camus, La Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.36.01.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 joyst. + 31 jeux neufs (Robocop, Double dragon, Dragon ninja, etc.). Le tout TBE. 4 900 F. **Xavier SCHERLER, 71, av. Jean-Jaurès, bât. 6, 75019 Paris. Tél. : 42.02.27.98.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synthé vocal Technimusique + jeux. TBE. 2 000 F + CAO en disq. 3². 150 F. **Laurent GUILLEVEAU, 1 rés. des 4-Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vda Amstrad PC1512 DD coul. + 19 jeux (F16 combat pilot, Barbarian, etc.) + util. (Turbo basic, etc.). Le tout TBE cédé 6 000 F. **Cédric COLLADO, 26, allée de Laborde, 19250 Meymal. Tél. : 55.95.18.52.**

Vds Amstrad CPC 664 coul. + joyst. + cordon ext. + util. + log. anglais. Le tout en TBE général. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Vds Amstrad PC 1512 2 lect. écran coul. + souris + log. orig. Exc. état. 6 500 F. **Rémi CHAUDEUR, c/o Mme LAURENT, 41,av. du Maréchal-Lyautey, 75016 Paris. Tél. : 45.27.38.99.**

Vds CPC 464 coul. + lect. de disk. + 4 log. Prix : 2 800 F. **Yoram HALBERTAN, 20, villa Fleury, 93140 Bondy. Tél. : 48.47.02.67.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux / Top gun, Beach-head, Devils crown, etc.) + joyst. spécial + copieur + notice + livres + revues + adapt. 2e joyst. Le tout 2 500 F. **Arnaud DESPLANCHE, 22, rue Saint-Christophe, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.04.22 de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h.**

Vds 6128 + monit. coul. + joyst. + jeux + manuel. Le tout TBE. Vendu 2 300 F. URGENT. **Jérôme ROBARD, 5, rue de la Haie-Jabeline, 95470 Saint-Witz. Tél. : 34.68.54.01.**

Vds Amstrad 6128 coul. + livres + jeux + 2 manettes + cadeau (V : 1 200). Le tout cédé 2 700 F. Vds pistolet phaser : 230 F. Garantie 10 mois. **Samuel LABEEUW, 5, rue du Secmont, 59246 Monsen-Pévèle. Tél. : 20.59.23.70.**

Vds Amstrad 6128 + monit. coul. + nbrx jeux + joyst. + revues Amstrad et autres. Le tout en bon état pour le prix extraordinaire de 2 800 F. **Olivier MICHON, 8, rue Banes, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.66.33.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synthé vocal Technimusique + jeux. Le tout TBE : 2 500 F + CAO en disq. 3² : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, rés. des 4-Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds CPC 464 coul. + DDI1 + tuner TV + 110 K7 et D7 orig. (Batman, Robocop, Skatebal, R-Type, Titan) + poss. transf. K7/D7. Le tout TBE : 3 000 F. **François LE NAIR, 27, place Karlsruhe, appt 24, 54000 Nancy. Tél. : 83.41.14.46.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + joyst. + nbrx jeux + doc. Le tout TBE : 1 300 F. **Shaun HIGGINS, 83, av. d'Italie. Tél. : 45.82.21.21.**

Vds CPC 6128 monit. coul. + clavier : 1 500 F TBE. Disk. vierges + boîtier : 8 F l'unité, nbrx orig. à bas prix (Rambo 3, Robocop, etc.). **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds jeux pour CPC 6128 : Shufflue puck, Wolf, Silkworm, Barbarian II, les Justiciers, etc. Tous orig. avec notice et à prix raison. Demander liste. **Louis TU, 15, av. de la Moiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.10.99.**

Vds CPC 464 coul. + DDI1 + joys + nbx jeux + manuel + revues + range K7 + housses. Prix : 3 000 F. **Sylvain OUDINET, 154, rte de Villemomble, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.51.46 après 29 h.**

Vd CPC 484 + monit. coul. + monit. mono + lect. DD1 + pistolet + crayon optique + lunette + 80 orig. (Cabal, Vigilante, Incorruptible). Prix : 3 500 F à déb. **François LE-CORBEILLER, 7, rés. de la Theuillerie, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.19.15.**

Vds Amstrad 6128 coul. + lect. 5 p. 1/4 + Mirage imager + Multiface 2 + disks vierges + jeux et util. Le tout en TBE. Prix très raisonnables. **Annie MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87 le soir.**

Vds CPC 464 coul. TBE + nouv. jeux + boîte ragt + speedking + 25 mag. (Sum, Ammag). Le tout 1 800 F. Exc. état (prix discutable). **Stéphane MARQUES, 1%, rue Octave-Lapize, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.74.23.**

Vds 1040 STF + mon. coul. SC 1224 T.B.E. + 50 log. (Chase HQ, Redacteur) + nbx mags + joys + freeboot + rallonge + boîte de rangt. Le tout pour 5 500 F. **Stéphane UNG, 4, promenade du Galion, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.12.81.**

Vds CPC 464 + lect. 5 p. 1/4 + 3 p. 1/2 + tuner + crayon optique + disq. + vds CPC mag. + Amstar + Hebdogiciel + console 2600 Atari A + D offre. **Thierry ROBERT, 9, rue du Baigneur, 75018 Paris. Tél. : 42.55.70.91.**

Vds lecteur de disk pour CPC 464 + 25 jeux orig. : 950 F. Synthé vocal : 200 F. Vds revue Strange. Liste sur demande. **Stéphan DELOUIS, 18, rue Gaston-Monmousseau, 94200 Ivry. Tél. : 46.71.62.39.**

URGENT ! Vds Amstrad CPC 464 + synthé vocal + nbrx jeux + manette + nbrx livres. Le tout : 1 500 F. **Steven RIOLLET, Tabourin-Nord, Mouliets et Villemartin, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.36.16.**

Vds CPC 1640 1 drive écran monochrome. Carte Hercule (bon état) + disque dur 20 Mo + souris. 6 800 F à déb. **Jérôme DABADIE, 21, rue Frédérick-Lemaître, 75020 Paris. Tél. : 43.66.34.60 après 18 h.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + drive 5 p. 1/4 Vortex + nbrx jeux + revues + livres + discs + boîtes rangt. Valeur + 20 000 F, bradé 6 000 F. **Roberto DIAZ, 8, rue de l'Epargne, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.20.48.**

Vds CPC 6128 coul. + 50 jeux (Operation wolf) + util. copie (discology) + nbr. revues. le tout 2 500 F. **Yann PAUTRE, 132, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.54.43.75.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jeux + joyst. + housses + 2 manuels + emballage d'orig. Le tout 1 500 F. **Pierrick FOREST, 3 (E), rue Clary (Motte-Tourtel), 13003 marseille. Tél. : 91.08.70.41.**

Vds Amstrad 6128 + monit. coul. + joyst. + 50 jeux dont nouveautés + lect. cassette (ordi ou music) + d'autres choses. TBE. 2 900 F. **Marc DELCAMBRE, 71, rue Franklin-Roosevelt, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.14.69.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (TBE) + doubleur de joyst. + nbrx jeux (Great courts, etc.) + D7 vierges + util. Le tout 2 500 F. **Laurent SAADA, 75, rue Perronet, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 47.45.79.89.**

Super affaire Amstrad PC 1512 HD 20, disque dur 20 Mo., log., imprimante DMP 3000. A débattre 8 000 F. **Alain**

PLUS DE TUBES PAS DE PUB !

FM 2533 MGHZ



Signé Jumping Jack Son

PETITES ANNONCES

MONTRAYEUR, 27, av. Jean-Giono, 04100 Manosque. Tél. : 92.87.74.01 h.b.

GRATUIT : lot de 70 disquettes si achat Amstrad CPC 464 coul. + lect. de disq. + 40 jeux + revues. le tout 2 500 F. **Loïc BECKER, 10, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.36.87.**

Vds Amstrad 6128 + nbrx jeux et util. dont Crazy cars II, Chase HQ, etc. + manuel. Le tout TBE. 3 200 F à déb. **Laurent BALLESTER, 26, rue des Roses, Creney, 10150 Troyes. Tél. : 25.80.38.31.**

Ne cherchez plus ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. + imprim. + joyst. + nbrx jeux et util. Le tout en parfait état pour 3 000 F seulement. **Romain DE MONZA, 12,rue Tholozé, 75018 Paris. Tél. : 42.59.46.12.**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. DK DDI + joyst. + revues + nbx jeux K7 et D7 (Beach volley, R-Type, Op. wolf, Discologie, etc.). Le tout : 3 500 F. **Fabrice SAFFRE, 3 rue Maurice-Jacob, 47000 Agen. Tél. : 53.66.92.97.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + bureau + adapt. TV + radio-réveil. + 2 manettes + env. 100 jeux + manuel + 1 copieur. A débattre. **Vincent GEFFRIN, 19, chemin des Vigvnes, 92380 Garches. Tél. : 47.01.23.84 après 18 h.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + 94 disq. (Great court, Skatebal', etc.) + multiface 2 + 50 revues Amstrad + joy + mauel + cordon magnéto. 4 500 F. **Cyril DE LA REBERDIERE, 28, rés. Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39. 19.90.33 (9 h 30 à 20 h 30).**

Vds orig. PC 3,5 p. à 95 F pièce. F-16 Gauntlet, Space racer, Turbo cup, Le maître des âmes + copies 40 F :Double dragon, Mach 3, etc. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Sts-Sauveurs, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.24.06.**

Vds jeux pour Amstrad 6128 (We are the champions, Les enfants de l'arcade, etc.). Prix à déb. Paris uniquement. **Jérôme LEFORESTIER, 10, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.36.71.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joyst + manuel + nbx jeux (Double dragons, Tintin sur la lune, Last ninja, ect.). TBE. Le tout 3 700 F. Discs vierges. **Pierre LACAU-ST-GUILLY, 9, av. des Chasseurs, 75017 Paris. Tél. : 47.63.18.25.**

Vds CPC 6128 mono + 57 disks (jeux, util.) + impr. DMP 2000 + adapt. péritel + housse + 3 manuels + bte rangt + 1 K7 ninja + 1 joyst. Le tout pour 3 800 F. **Olivier GRANDJEAN, 12, rue de Nozay, 91310 Montlhéry. Tél. : 69.01.09.88.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + récepteur TV + bureau + 70 jeux + radio réveil : en t.b.é. pour 3 100 F. **Pierre ASCEDU, Vernavent-Rochetoirin, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74.97.34.14.**

Affaire ! Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul., neuf ! + nbx jeux récents + Joystick + livres, revues + K7 clean 2 000 F. **Franck NIEL, 501, rue des Alpes, 38290 La Verpillière (près de Lyon). Tél : 74.94.47.15 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + Joystick + 40 jeux + solutions 1 500 F. **Sylvain CUZANGE, 17, rue du Souvenir, 91490 Moigny. Tél. : 64.98.43.78.**

Pour Amstrad CPC, vds Digit-Vidéo-Ara : 650 F. Lect-disk DD1 : 1 050 F env. 90 revues (Tilt, Am-Mag...) : 500 F. Tout t.b.é. Star LC10 (Sigar) : 1 500 F. **David SAADOUN, 1, allée de Colmar, 93110 Rosny s/Bois. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds originaux PC 5.1/4 : Space Quest 3 (150 F). A320 (100 F). Populous (150 F). Arche Captain Blood (150 F). **Damien CAILLARD. Tél. : 73.36.67.22.**

Vds Amstrad CPC 6128 b.é., coul. + Joy Sticks + jeux + magazines pour 2 500 F. **Guillaume DUMON, 9, rue Coli, 39280 Armentières. Tél. : 20.77.52.64.**

Vds PC 1512 coul. CGA + lecteur 5 1/4 + disq. dur 20 MO + MSDOS + DOS + GEM + intégral PC. 8 000 F à débattre. **Christophe ORIEUX, 2, place Mangin, 44200 Nantes. Tél. : 40.89.29.41 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 Moniteur coul. + 80 jeux + boîte rang. 2 000 F. Lecteur externe pour CPC 6128 1 000 F. **Antoine CHATELLIER, 21 bis, chemin de la Colle, 06160 Juan-Les-Pins. Tél. : 93.67.32.50.**

Vds Adaptateur Amstrad MPII Péritel + Super Ski, Manoir de Morteuille, 944 Turbo Cup, Cybernoïd II. 350 F et échange jeux Amiga. **Adrien Cramail, 3, rue de Camerone, 34300 Agde.**

Vds disq. Amstrad à 15 F pièce et orig. à 75 F pièce dont Dragon Ninja. Space Raicer. Guerrillawar et : Renegade. Urgent. Vite. **Ghislain BONBOUNOUS, 55, rue A. Ribot, 31600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 63.96.85.07.**

Amstrad PC 1512 DD coul. + intégrale PC + Joystick Speedking PC + Carte PC + imprimante Citizen 120D + nbrx jeux, le tout : 8 500 F à débattre. **Hubert CHAS, 5 av. Philippe le Boucher, 92200 Neuilly s/seine. Tél. : 47.22.91.36.**

Urgent, vds Amstrad PC151 2DD, 2 ans, peu servi, t.b.é. + boîte disk + nbr log. et utilitaires + joystick + caute + livre Flight Sin + kit nettoy. : 5 000 F. **Arnaud MANILEVE, 59, avenue du 18 Juin 1940, 92500 Rueil-Malmaison. Tél : 47.51.13.12.**

Amstrad CPC 6128 coul. + meuble + moniteur mono. + nbrx logiciels originaux (util. & jeux) avec docs et revues. Urgent 4 000 F à déb. t.b.é. **Laurent-Paul NERMOND, 3, rue de Quiberon, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : 30.57.23.13.**

Vds jeux Amstrad K7 : Sai Combat, Rolling Thunder, Light Force, Hobbit, Mandragore, des compilations (Hit Pack...). Possibilité d'échanges. (+ 20 jx). **Sébastien NESSON, 1, square James Dradin, 77680 Roissy-en-Brie.**

Vds 6 disq. Amstrad CPC 6128. 1 200 F. **Fabien LACAVE, Ecole Le Grava Budos, 33720 Podensac. Tél. : 56.62.50.01.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 11 jeux prix : 3 000 F ou avec 40 jeux (orig.) 4 500 F. Vds jeux originaux (Turbo Cup Crazy Car 2, etc...) Urgent. **Sébastien DIDRY, 29, rue J.J. Rousseau, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.20.54**

Vds. 6128 coul. + jx (Cadal, Great Court Batman etc...) + multiface 2' + joys + revues valeur : 7 000 F vendu 2 500 F (cause double usage) t.b.é. **Jérôme GAY, 23, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : 42.49.00.04.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur de disq. + Joyst + nbrx jeux. Le tout 1 800 F. **Jean Denis KASLIN, 22, rue Lieutenant Fiancey, 38120 St-Egreve. Tél. : 76.75.37.24.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + antenne + boîte de rangement + revues + 80 jeux (Kick Off...). Prix : 2 950 F. **Arnaud MOUTET, 56, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 43.35.30.84.**

Affaire ! Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur disq. DD1 + t. nbrx jeux + disq. vierges + 3 joysticks. Le tout 3 000 F (à débattre). **Vincent CHAVAL, 17, allée de Guyenne, 33170 Gradignan (Bordeaux). Tél. : 56.89.16.25 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur CTM 644 coul. + imprimante SMP 2000 + nbrx jeux + utilitaires + bte rang. + 2 joysticks. Prix : 4 000 F. Appeler soir. **Karim HASSAN, 45, avenue de la Motte-Picquet, 75015 Paris. Tél. : 43.06.90.59.**

Vds imprimante Amstrad DMP 2000 + disq. Cherche emulateur PC pour Amiga. Région Tours. **Jean-Yves AUGER, 14, rue des Guetteries, 37000 Tours. Tél. : 47.20.25.81.**

Pour PC, vds Gold Rush, Bard's Tale, Pete Rose Pennant Fever (Base Ball) : 150 F chaque ou échange. (Jeux originaux). **Jean-Christophe REMONT, 75, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 45.74.05.82.**

Vds Soft originaux pour PC 3P 1/2 Karateka et 4 stars (compilation) 110 F l'un ou 200 F les deux ou les échange contre Outrun ou Hard Drining. **Nicolas KLAIN, Village Anglais, 1, rue de la Harpe, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.13.32.**

Vds PC 1512 DD coul. CGA 16 coul. + Modem + impr. 80 colonnes, 36 aiguilles + drives 3 1/2 externe + 35 originaux + M5 Konix neuf + Nintendo. **Pierre-Arnaud BEZIAT, 3, rue Claude Monet, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.05.30.**

Vds. pour Amstrad CPC 6128, lecteur 5"1/4 Vortex F1-X. Prix : 1 500 F. **Philippe CHABERTY, lieu dit Grand Vigne, St Jeoire Prieure, 73190 Challes-Les-EAux. Tél. : 79.28.05.96.**

Stop ! Vds CPC 464 mono. + nbrx jeux (Crazy Carz...) + kit de téléchargment + livret. Le tout cédé à 900 F cause double emploi. **Sébastien WUILBERCA, 3A, rue René Basset, 54300 Luneville. Tél. : 83.74.47.13.**

Vds CPC 464 coul. (état neuf) + bureau, 3 ranges cass., très nbrx originaux (60 cass., valeur minim. 2 000 F) Joyst et bien d'autrs, vendu 3 500 F. **François BLANDIN, 38, allée Valère-lefèbvre, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.02.18.33 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. (2 900 F) + tuner TU (700 F) ou le tout 3 500 F + livre comment exploite toutes... Ordinateur vendu avec manette jeux util. **Franck DEBULOIS, Axima-Relais, 73210 Aime. Tél. : 79.09.79.20.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + meuble + adapt. télé et radio + joy turbo + nbrx jeux (Skateball, Barbarian, R-Type...). Excellent état, vendu 6 700 F. **Mathieu LEMAIRE, 7, rue du 4 Septembre, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.25.37.**

Vds Amstrad CPC 6128, moniteur coul. + clavier + adapt. télé coul. et radio + nbrx jeux : Ikari, Platoon, Robocop... : prix du lot à débattre. **Bertrand THIEBLEMONT, 5, avenue de Verdun, 92170 Vanves. Tél. : 46.42.01.59.**

Vds. Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + manettes + protège clavier + nbrx jeux. Prix : 3 500 F. **Bruno HENNION, 46, rue Grande, 77720 Bombon. Tél. : 64.38.72.70.**

Vds Amstrad 6128 coul. + doubleur + 1 joyst + cordon K7 + nbx jeux et utilitaires (71 disk), le tout en t.b.é., valeur : 8 500 F, vendu : 5 000 F. **François PROCHILO, 1 bis, rue Edmond-Nocard, 94410 Saint-Marucie. Tél. : 43.78.72.96.**

APPLE

Vends Apple IIc + Péritel + souris + joystick + docs + nbrx programmes. Le tout TBE. Prix : 3 000 F. **Yves TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28.**

Vds originaux dans boîte + notice pour Apple II. King Quest3 : 180 F + Eternal Dagger (Wizard's Crownz) : 200 F (18/20) + 2 originaux K 50 F. **Olivier DEBARVILLE, 35, rue Myron-Herrick, 59200 Tourcoing.**

Vends Apple IIc + moniteur mono + 2ᵉ lecteur + disquettes + joyst. + chat mauve. Prix : 2 000 F. **Stéphane LENOIR, 64, rue des Carrières, 95410 Groslay. Tél. : 39.83.21.50.**

Vds Apple II + monit. mono Zénith + drive + CTE langage + CTE rub. coul. + joyst. + nbrx disq + livres. TBE. 2 000 F. **Olivier PAGE, 30, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 45.72.88.51, h.b.**

Vds Apple IIC + monit. + souris + joyst. + 2 lect. + doc. + nbrx jeux, log., disk. vierges. Le tout : 4 000 F. **David LEVY, 49, rue du Lt-Col. de Montbrison, 92500 Rueil-malmaison. Tél. : 47.08.10.83.**

Vds Apple IIC + moniteur mono sur pied, valise, souris, jyostick + appeworks + manuels + programmes + jeux + Péritel. 3 500 F **Jean-Marie AUTHIE, 12, rue Chevreul, 92230 Gennevillier. Tél. : 47.99.48.07.**

Vds Apple IIC + mon. + joyst. + livres + progr. divers et docs. Le tout 3 000 F. **Philippe DEROY, 28, rue Louise-Michel, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.14.37.20, après 19 h.**

Vds Apple 2E + 2 lect. + moniteur coul. 80 col. + 128 KO carte chat mauve + carte imprimante + imp. imagewriter + joyst. + nbrx log. **Laurent GUEZ, 35, bd Marx-Dormoy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.02.55.86.**

Vds Apple IIe 64 Ko + 1 drive + monit. vert + nbrx disq. jeux et log. Vendu : 2 500 F à débattre. **François DENIS, 126, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : 42.54.05.04.**

Vds Apple IIC + monit mono. + souris + Péritel + doc. complète péritel chat mauve, tab. version calque + budget famil. + nbrx log. simu. 2 900 F. **Michel CLEREL, aéroport Orly. Tél. : 48.84.45.10 de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.**

Vds pour Apple 2 : nbrx jeux (Summer games, Silent service, etc.) entre 20 et 60 F + écran mono : 500 F + lecteur externe : 500 F + nbrx livres. **Stéphane ANNE, 20, allée des Charmes, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 64.40.21.73.**

Vds Apple II mono + nbrx jeux + joyst. : 3 500 F. Vds aussi jeux Sega entre 150 F et 200 F (Vigilante, Rocky, Great basketball, Lord of the sword, etc.) **Sébastien VIVIER, 74, av. du Général-Gallienni, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.27.07.82.**

A saisir Apple IIC + moniteur + souris + impr. Imagwriter + joystick + Péritel + 100 logiciels avec boite de rangement. Parfait état. 7 500 F. **Frédéric ROMANIN, 6, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : 43.87.23.30.**

Vds Apple IIC + Imagwriter + chat mauve + joy + 100 progs 3 000 F. Vds Console Sega + 2 manettes + pistolet + 11 jeux déc. 89. 2 500 F. **Laurent HOTOME, quartier San Baquis, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.04.97.**

Vds pour Apple IIE ou + : 2 drives + imprimante + joystick + moniteur mono + carte couleur et ext. 16K + docs : le tout ou séparé au plus offrant. **Maxime CHARBONNEL, 32, rue Saint-Louis, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.49.97.**

A saisir ! Apple IIC 128 Ko + souris + joystick + 60 logiciels + manuels d'utilisation + 6 utilitaires. Prix : 3 000 F. **Gilles SZLAPAK, 28, rue Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.23.26.**

Vds Apple IIC + moniteur + souris + support + nbx jeux (actions et de roles) + log. dessins et de Basic + revues. 2 000 F urgent. **Pierre-Emmanuel DANIEL, Touffreville la Corbeline, route du Bois-de-Caux, 76190 Yvetot. Tél. : 35.95.19.17.**

Vds Apple IIC (384 K) + moniteur mono + souris + joystick + logiciels + docs + support + Apple works. 3 500 F a déb. **François ROY, 317, route de Gencay, 86280 Saint-Benoit. Tél. : 49.45.03.55.**

Apple IIC + écran mono + jeux + souris. Prix : 2 000 F. **Thierry AUBRY, 35, avenue du Chaffau, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.60.76.08 (après 19 h).**

Vds Apple IIC Europlus, état impec. peu servi, avec moniteur n/b + drive + joystick + disquettes + doc. 2 200 F. **Martine BOSQUET, 105, rue Etienne-Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple IIE, mono, souris, carte chat mauve, 2 drives, Nokingbord, Z80, ventilateur, logiciles et docs : 4 000 F. **Michel KELLER, 7, avenue de Cordera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple IIC + moniteur n/b + souris + joystick + lecteur ext. + doc. complète + housses : 2 200 F. **Yves VERDIER, 140, rue Marinet, 60240 Jouy-sous-Thelle. Tél. : 44.84.44.77.**

Vds jeux Apple : Summer-Games 2 : 150 F, Karateka : 150 F, Hold-up : 100 F, Flight-Simulator 2 : 200 F tous originaux. **Jean-Charles CORRE, résidence Les Lilas, 6, rue André-Simon, 30000 Nimes. Tél. : 66.38.30.50.**

Vds Apple IIGS + moniteur coul. Apple + 1526 Ko + drive 5'1/4 + joystick + logiciels originaux + disks + nbx docs. Prix : 8 500 F. **Christian LEFEBVRE, 20, rue des Orchidées, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.15.23.30.**

A saisir compatible Apple II + moniteur couleur + 2 drives **nbx jeux + joystick. Le tout 2 500 F. Eric SORDOILLET, 30, avenue de Provence, 78140 Velizy. Tél. : 39.46.69.34.**

ATARI

Vds Atari 520 STF + joysticks + câble + 15 jeux orig. (Kick off, Bloodwich, Populous) cause achat Amiga 500. Le tout acheté à 5 500 F, vendu 2 900 F. **Jean-Baptiste DUVAL, 21, avenue du Parc, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.19.25.**

Vds Atari 800 XL + 1050 + imp. 1029 + monit. mono. + jeux et utilitaire + livres de programmation. Prix à débattre. **Eric BROUTTA, 37, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.25.09.26 (après 17 h).**

Vds Atari 520 STE 1 mois + 22 disq. + originaux exc. état + écran couleur + joys. à un prix de 4 800 F, urgent, merci. **Romuald PONS, 18, rue de Survilliers, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.27.28.**

Vds Atari 520 STF + monit. couleur + joystick + souris + nbrx jeux (Chase H.Q., etc.), le tout : 4 500 F t.b.é. (juillet 89). **Benny TAIEB, 16, rue Charles-de-Gaulle, 95580 Andilly (près d'Enghein). Tél. : 34.16.65.76.**

Vds 18 originaux pour Atari ST : Dont GFA Raytrace, Super Hang on... pour 1 000 F. **Xavier PAOLI, 8, allée au Feu-Follet, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.84.00 (après 18 h).**

Vds jeux originaux pour Atari ST : Spy and Spy, Double Dragon, Chambers of Shaolin avec notices et boîtes 120 F chacun, jeux récents. **Charles, Richard BERDAN. Tél. : 34.19.21.19 (après 20 h).**

Vds Atari STF gonflé à 1 mega + sélecteur de face : 2 600 F. Achète moniteur mono 900 F maximum pour Atari STF. **Carl SANCHEZ, 19, rue Camille-St-Saews, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.74.23.**

Vds Atari 1040 + 2 mega + lecteur 5 1/4 + disc + synthé. Yamaha DX21 avec câble : 5 000 F + vds synthé. Roland D20 sous gar. : 2 000 F avec disc. + pied. **Jacques MUGNIER, 4, rés. du Parc-de-la-Loge, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 34.90.07.74.**

Vds ATari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + joyst. + rallonge + tapis + souris + 60 disq., jeux utilitaires + Tilts : état neuf, ne vd pas séparément. Prix : 4 000 F. **Laurent CARREZ, 468, rue de Landrecies, 59400 Cambrai. Tél. : 27.37.23.97.**

Vds moniteur couleur Philips 8801 (pour Atari) t.b.é. : 1 500 F. **Philippe PAULEAU, impasse St-Exupéry-les-Craux est, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds pour Atari XL/XE logithèque complète, très nbrx jeux, le lot 1 500 F. **Lucien HAUSSWIRTH, 21, rue de la Gare, 57400 Arzviller. Tél. : 87.07.93.93 (après 19 h).**

Vds originaux sur ST (Best of 2, Forgoten World, Eliminator, Zombi, Super Wonder Boy, Ocean 5 Star, Giants, etc.). Prix : 150 à 200 F ou échange. **Pascal DUMONT, 53, rue Berthelot, 77400 Pomponne. Tél. : 60.07.36.32.**

Vds Atari 520 STF complet. Prix : 1 500 F. **Pascal BRASIER, 158, rue Lt-Colonel-de-Montbrison, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.07.55.**

Vds originaux sur Atari ST : Stormtrooper, Bio Challenge, Dragon Ninja... Demander la liste. **Cyril DORFFNER, 12, rue du Champonnot, 25640 Roulans. Tél. : 81.55.56.25.**

Vds pour Atari XL-XE lecteur de K7 150 F, tablette tactile 250 F, lect. disq. 500 F, écran mono 300 F + 14 jeux K7 + 25 logiciels disq. **Gérard GUY, 2, square Salvador-Allende, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.56.22.**

Vds 10 disq. originales neuves pour Atari 520 ST de 98 F à 173 F ou prix pour lot. **Frédéric ALONSO, 40, allée des Ossards, 95150 Taverny. Tél. : 39.60.82.74 (après 18 h).**

Atari 1040 STF + écran mono Atari SM 124 + imprimante Epson LX800 + prise Péritel + logiciels + access. Le tout : 7 000 F. **Tél. : 60.20.76.17.**

Vds multiface ST 350 F. Originaux ST (complets) : Voyageurs Temps, Shadowgate, Galdregon, Guild of Thieves, Masque + ... 65 F l'un. **Alain TEXIER, 67, rue du Docteur-Roux, 95110 Sannois. Tél. : 39.80.94.85.**

Atari 1040 STF, garanti 1 an, 50 jeux + 10 disq. vierges + 2 joysticks + souris + Péritel 3 500 F en espèces sans discussion. **Dominique THOMAS, 127, rue du Faubourg-St-Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.40.26.28.**

Vds 520 STF + log., util (Spectrum 512, GFA Basic 30) + originaux (Barbarian 2, Gauntlet 2) + compil (Precious Metal), le tout : 4 500 F. **Laurent BORNIER, 12, allée du Jeu-de-Boules, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.94.15.**

Vds Atari 800 XL + drive 1010 + drive 1050 + imprim. 1029 + 3 joysticks + tablette tactile + 350 jeux + nbrx livres + moniteur coul. Prix à déb. t.b.é. **Laurent MARLAUR, 13, square Louise-de-Vilmorin, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 34.50.81.08.**

Vds 520 STF + jeux récents + 1 joyst. Prix : 2 200 F, 12-88. Très urgent. **SITTHISACK, 51, rue Pernéty, 75014 Paris. Tél. : 45.40.50.71 (après 19 h).**

Vds pour ST Operation Wolf : 150 F, CS et Manhattan Dealers : 100 F + d'autres jeux (Ikari Warriors, Goldrunner 2, Hits 1, 2...). **Laurent DAREAU, 39, avenue du Tourne-Rooe, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.26.38 (après 20 h).**

Vds Atari 520 STF DF + Freeboot + joystick + nbrx jeux

(50 disq.) : 3 000 F à déb. **Thomas FAUVEAU, 7, allée des Roseaux, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.09.18.**

Atari 130 XE + moniteur HR-N/B Philips + lecteur K7 + originaux : 1 000 F. Jeux K7 moitié prix. Tablette tactile 350 F, 2 paddles 100 F, originaux DK. A voir. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Urgent ! Vds ATari 800 XL + lect. K7 + nbrx logiciels + joystick, le tout cédé à 900 F avec K7 initiation au basic (5 K7) + livres. **Bruno LE GALL, 3, place Jean-Bart, 29200 Brest.**

Sur STF, vends jeux : Westphaser, 250 F ; les Justiciers, 150 F ; Xenon II, 150 F ; Ocean's Stars, 150 F ; Captain Boodloop Wolf, 100 F ; originaux avec notice. **Jessy VOTIER, route de Vizefloure, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.69.78.**

Vds K7 pour Atari 2600 et K7 Commodore 64. F50/150. Possibilité d'échéance contre K7 Sega. **Cédric BARTHE, Tilleuls 35, 2900 Porrentruy (Suisse).**

Vds Atari XE (console, clavier, lect. de K7) + 1 manette + pistolet + 6 jeux, t.b.é. Prix : 1 500 F à débattre. **Céline FOURNIER, 21, allée des Chardonnerets, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.32.70.**

Vds Atari 520 ST DF + 1 mega + sélect. drive : 2 000 F. Lecteur Cumana 5 1/4 + 200 disks de logs. : 1 150 F. Nbrx logs. A déb. **Paolo MARCON, 54, avenue du Mal-Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 39.79.11.75 (après 20 h ou lun. a.-m.).**

Vds Atari 800 XL (console neuve) + drive + lect. K7 + tab. tact. + 2 man. + 40 logs K7 + 130 disq. + originaux + cartouches + manuels. Le tout : 2 500 F. **Yann CHAVINIER, 6, rue Simonard, 77230 Montge-en-Goële. Tél. : 64.36.20.01.**

Vds urgent : 520 STF + souris + joyst. (Navigator) + Hardcopieur + Freeboot + 20 jeux (Strider, Forgotten Worlds). Prix : 2 540 F. **Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 45.85.98.27.**

Vds Atari 520 ST double face + 3 jeux + digitaliseur son + 2 livres + GFA basic + compilateur GFA basic. Le tout : 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Chatillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Vds pour ST : Les Voyageurs du Temps, Indiana Jones (Av;), Kult, Falcon, Dungeon Master et Populous, 700 F les 6 ou 150 F l'un. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76.**

Vds jeux originaux pour Atari ST (Xenon II, Forgotten World, Dragon Ninja, Last Duel). Le tout 500 F ou 120 F chacun. **Gilbert SZELEST, 105 *bis*, rue de la Croisette, 54970 Landres. Tél. : 82.21.87.79.**

Vds Atari 520 STe + disq. (originaux, utilitaires...) : valeur 3 490 F, cédé 2 590 F (garantie 8 mois). **Sébastien SAUTEREAU, 19, rue du Maréchal-Leclerc, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.49.34.**

Vds Atari STF 520 double face + 40 jeux + joy. + manuel + boîte de rangement 80 disq. + câbles bon contacts t.b.é. Prix : 2 500 F à débattre. **Rodolphe PICART, 25, rue Louis-Braille, bât B, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.33.71 (après 20 h).**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + 20 jeux (Stunt Car, Weiro Dreams...), le tout : 2 500 F. Frais de port compris. **Camille LANGLAIS, moulin de Chantrezac, 16270 Roumazières-Loubert. Tél. : 45.71.25.42.**

Vds Atari 2600 sans joy. 100 F, 5 K7 à 70 F ou les 5 à 300 F (M. Bros, Pole Po, Space Shut, Combat, Enduro). Pour Nintendo : Excitebike jam. Servie 200 F. **Xavier JANC, rue Boette, 59440 Marbaix. Tél. : 27.59.43.01.**

Vds Atari 520 STDF + boîte rangements + nbrx disq. (jeux + util.) originaux, le tout t.b.é. pour 2 500 F. **Xavier DEMPHEL, 89, rue de l'Ormeau, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.12.42.**

Vds 520 STDF + orig. + boîte disq. Le tout t.b.é. pour 1 990 F. Vends orig. (ST Replay, Chaos Strikes B., etc.). Prix à débattre. **Xavier DEMPHEL, 89, rtue de l'Ormeau, 37550 St-Avertin. Tél. : 47.28.12.42.**

Vds originaux sur Atari ST : Karate Kid II 50 F, Gauntlet 50 F, Gauntlet II 75 F, Outrun 70 F. **Philippe PAILLOLE, 17, rue Jean-Mermoz, 92240 Malakoff. Tél. : 46.56.28.14.**

Vds carte 2 MO pour A2000 livraison sur dép. 13, 30, 84. Ch. contacts sur A2000 uniquement, 2 MO. Prix : 3 000 F. **Jacques DEVROC, bât. E3 « Vert-Bocage I », 13310 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Vds cartouche pour ST replay 4 sur Atari 350 F et sur Amiga 300 F. **François BOULHOL, 31, rue V.-Komarow, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66 (vers 19 h).**

Vds Atari STF simple face + lecteur Roctec RF 302 externe double face (garantie 1 an). Le tout avec souris, joystick : 2 800 F. **Christophe FERSCHNEIDER, allée du 8-Mai-1945, bt l'Onyx SB7, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.51.91.**

Vds Atari 520 STF DF + SM 124 + 20 disq. originaux + lecteur externe 5 1/4 Nec + 70 disq. + imprimante SMM804 pour 6 500 F ou au détail. **Franck LUMINA, 20, rue des Sarments, 95000 Vaureal. Tél. : 34.21.70.20 (après 19 h).**

Atari 520 ST DF, joystick, souris, disq. originales, lives ST (20 disq.). Le tout 2 400 F **Bertrand, Paris. Tél. : 64.94.10.29 (après 19 h).**

Vds nombreux originaux pour ST, prix int. Cherche contacts sérieux sur Amiga, région 91. Cherche contacts jeux de rôles. **Sébastien, Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.34.41.41.**

Vds cartouche pour ST : Replay 4. Prix : 350 F. **Tél. : 72.50.44.66.**

Vds Atari ST + moni. coul. SC 1225 (4/89) + 10 jeux + access. + revues. Valeur : 9 000 F, vendu : 6 000 F. Prix fixe. **Michel. Tél. : 42.23.66.72.**

Super ! Vds Atari 520 ST TBE jamais utilisé avec nbrx disk : 1 800 F à débattre. Téléphoner n'engage à rien ! A bientôt, merci. **Jean-Christophe MALLAT, 58 bis, rue des Rosiers, 95680 Montlignon. Tél. : 39.59.04.23.**

Vds lect K7 Atari 1010 + cordons : 150 F + jeux (Hacker, Bruce Lee, Spy Vs Spy, Emerald Isle, Archon, Super Zaxxon) 50 F la K7. **Pascal MARIN, 7, av. de la Garenne, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.28.32.**

Vds nbrx originaux ST : Blood, Tetris, Db Dragon, Bombuzal, Xenon, Predator, etc. 80 F pièce. **André-Pierre SECQ, 9/12, résidence Gambetta, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.96.72 (le soir).**

Vds jeux sur Atari 800 XL, K7 et disq. Tablette tactile. **Fabien PROSSAIRD, 84, Bd de la Marne, 77200 Royan. Tél. : 46.05.98.19 (heures repas).**

Vds 520 ST NV ROMS, Freeboot et Select. de drive int. + 3 log. + lecteur 5.25 + moniteur coul. 1425 + disk 3.5 et 5.25 + docs. Prix : 5 500 F. **Jean-François DELIGNY, 23, av. du Mont-d'Est, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.01.42.**

Vds 520 STF (DF) + moniteur coul. (SC 1425) + 2 joysticks + nbrx jeux + originaux (Bat, Maniac Mansion, Indy, Aventure). Le tout 4 300 F en TBE. **Nicolas ZUBER, 7, rue du Disque, 75645 Paris-13. Tél. : 45.84.28.70.**

Vds 520 ST DF + Péritel + souris + 50 jeux (Stunt Car, Xenon II, Strider...) ordinateur TBE. Le tout 2 700 F. **Martins LETRA, 70, rue Etienne-Dolet, 94 Alfortville.**

Vds Atari 520 STE + joystick + jeux + util... + 36 revues : acheté en 12/89 : 3 450 F (2 tiers valeur). **Philippe HERY, lotissement Saint-Ouen-la-Chapelle-Erbée, 35500 Vitré. Tél. : 99.49.49.44.**

Vds ext. 2 mega pour 520 et 1040 : 2 200 F, barettes mémoire STE 300 F et 750 F, disq. 3 1/2 vierges DF 500 F, SF 400 F port en plus, BI-TO 5 400 F. **Jacky BIDOU, 11, rue du chemin de Fer Prolongée, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.86.41.**

Vds originaux 520 ST, Capitain Fizz Baal Live and Let die Double Dragon Quin-100 F, chacun. **Philippe COPIN, 39, rue de l'Eperon, 95300 Pointoise. Tél. : 30.32.11.41.**

Vds Freeboot 100 F, pour Atari ST. **Didier OUVRÉ, 24, rue André Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42.04.76.53 (après 21 h).**

Vds Atari 520 + nbx jeux + manuel + souris et 2 manettes, mais aussi 9 numéros (ST Mag) : 3 000 F. **Jean CUCCIA, 50, rue du Nord. Tél. : 42.55.47.73.**

Vds originaux sur ST : Thunder Blade : 60 F, Galactic Conqueror : 60 F, Compil-Five Stars (Crazy Cars, Wizball, Barbarian, etc.) 100 F ou le tout 200 F. **Gilles ARBELLOT, 5, Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 47.95.03.94.**

Vds Atari 520 STF + moniteurs C 1224 + souris + joystick + nombreux jeux + manuel, 1 an, état neuf : 4 000 F. **Thierry BACICHI, 2, route de la Courneuve, 93205 Saint-Denis. Tél. : 48.29.71.42.**

Vds Atari 520 STF double face + Populous original, tbé, révision effectuée : 3 000 F. **Alex DENIS, route de St-Cannat, quartier des Cullates, 13330 La Baben. Tél. : 90.55.17.39.**

Vds pour STF originaux Voyageurs du Temps (150 F), Virus (100 F), Starray (190 F), Starglider 1 et 2 (les 2 180 F). **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Tilleuls, 67270 Kienheim.**

Vds multiface ST très peu servi achat 750 F, revends 500 F à débattre. **Christophe MAUME, rue du Praze, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45 (après 18 h).**

Vds jeux STF à 100 F la pièce (Rick Off, Double Dragon 2, Tintin sur la Lune, Ghostbuster 2, Indy Arc, Vigilante Dragon SP, Opération Wolf, etc. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.33 (après 19 h).**

Vds Atari 520 STF + 10 originaux dont (Silkworm, Gazza's Super Soccer Oper, Jupiter, F16, Speedball, Beach Volley, Shinobi) + souris + Per. 3 000 F. **Laurent BINET, 25 bis, avenue Général Brosset, 69160 Tassin la Demi-Lune. Tél. : 78.34.25.89.**

Vds Atari 520 STF neuf acheté le 02/12/89, emballage + livres + revues + très nbx logiciels + sélecteur de face, le tout 3 000 F. **Guy PLESDIN, Anglevine II, la Haie Griselle, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45.99.13.55.**

Vds jeux pour Atari 520 ST : Drakken (120 F). **Martial DIEZ, 23, rue Paul Barrème, 83890 Bese/Issole. Tél. : 94.59.66.78.**

Vds originaux pour Atari 520 ST cause Amiga dont Falcon Strider Altered Beast en tout 21 jeux, prix 1 000 F ou 40 F pièce. **Bruno FEUGUEUR, 28, bd, Paul Verley, appt 62, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.83.24.**

Vds originaux pour ST : Barbarian (Psy) 150 F Chaos Stikes Back 250 F. Alcomat 2 : 500 F (à débattre) tous avec docs et boîtes t.b.é. quadrupleur-joy. : 40 F. **Richard FORT, 1, rue du Docteur Labbé, 75020 Paris. Tél. : 43.61.86.55.**

Attention ! Vds console Atari VCS 2600 + 20 cartouches (Defender-Pole position...) cédée à 400 F (sur région parisienne). **Marc PIACENTILE, 1, rue Lenotre, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.01.32 (après 18 h).**

520 STF DF (changement de simple en double + jeux + souris + 10 disk. vierges. Valeur + 3 000 F. Brade 2 300 F. **Eliane GUGONOT, 78459 Villepreux. Tél. : 40.99.64.17 (pendant bureau).**

Vds pour ST originaux : Afterburner : 40 F. Double Dragon : 40 F. Starray-Stargoose : 30 F. Bombuzal, Bombjack, Xenon : 50 F. **Damien DUQUESNE, 24, rue Robert Schuman, 59700 Marcq-en-Barœul, Nord. Tél. : 20.74.87.60 (après 19 h).**

Vds pour Atari ST/STE : Les Voyageurs du Temps et ZAC Mc Kracken (version française) en original : 200 F/jeu ou 360 F les 2. Port compris. **Arnaud MUTHELET, 32, av. Boucicaut, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.46.09.64.**

Vds Atari XL + drive 1050 + Happy + 1022 + voice master + 1010 + nbrx Tilt + jeux K7. Joindre timbre pour réponse assurée. **Stive BOUTIER, 6, rue Henry de Montherlant, 42300 Mably. Tél. : 77.71.08.64.**

Vds Atari 520 STF + souris + joystick + notice : 2 000 F à débattre. Vds originaux pour C 64 + 1571 (1 000 F) + disks. Liste sur demande. **Stéphane SEVERIN, 24, rue Diderot, 77140 Nemours. Tél. : 64.29.15.19.**

Vds pour 520 STF. Les jeux ; Night Raider : 120 F ; Bill Palmer : 120 F ; Explora 2 : 160 F ; Indy (aventure) : 150 F ; Ledstorm : 130 F ; Oilimperium : 140 F. **Christian LETUVE, 24, rue de Bretagne, 93290 Tremblay-en-France.**

Vds pour ST : Emulcom : 400 F. Beckertex 2 : 350 F. Textomat : 150 F. Calcomat + : 200 F. Datamat : 200 F. Populous : 150 F. Silent Service : 90 F. **Jean-François GUITARD, 12, rue des Vases, 31000 Toulouse.**

Vds Atari 2600 + 5 jeux : 400 F. Urgent. **Sylvain TANQUEREL, 35, boulevard de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.16.82.**

Urgent ! ds 520 STE (sous garantie) + mon. coul. Philips HR + nbrx jeux + joystick. Valeur : 8 000 F. Vendu : 5 500 F. **Richard PERRONNET, 29, allée du Clos Gagneur, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.39.20.**

Vds console Atari 2600 + 10 cassettes : Mario-Bross, Boxing, Stargate, Volley-Ball, desert Falcon, Combat, Poenix, Galaxian, Tennis, Space : 950 F. **Mickael BREUGNEROT, 15, square Albert Camus, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.98.16.39.**

Vds originaux ST : Xenon 2, Last Duel, Dragon Ninja, Forgotten World. Le tout 400 F ou 100 F au détail. **Gilbert SZELEST, 105 bis, rue de la Croisette, 54970 Landres. Tél. : 82.21.87.79.**

Vds Atari 520 STF nov. 89 + souris + 2 jost. + 9 jeux originaux 2 500 F (Falcon 1 et 2 Shinobi Rocop Hard Drivin Bervely Hills Cop etc. **Didier BOCHER, 7, rue du Bout Souverain, 14470 Reviers, Calvados. Tél. : 31.37.80.80.**

Vds Atari 1040 ST (garanti jusqu'au 05/90) + nbs jeux + 2 joysticks + souris, au prix de 2 500 F. **Mael SICSIC, 32, rue des Frères Lions, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.90.65.**

Atari 130 XE (128 Ko) + Drive 1050 (5.25) + 2 joyst. + revues, docs + originaux + tablette tactile + en prime un 800 XL : 1 000 F à déb. **Laurent REVILLET, 3, rue Baudin, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.96.08 (après 18 h).**

Vds Atari 1040 1 mega + livre + prise + jeux avec boîte : tous vend 3 500 F + boîte bien à Atari SF 314 + D. Face + prise + bien boîte V. 1 500 F. **Gregory VIVAN, 21, rue Paul Meyan, 78510 Triels/Seine. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1224 + souris + joys. + impr. MT 85 (très bonne) + nbrx livres + 100 disq. jeux & util. le tout 7 800 F (t.b.é., val. 12 970 F) + cadeau ! **Fabrice MERILLON, 10, rue de Belle Vallée, St Firmin-des-Prés, 41100 Vendôme. Tél. : 54.23.46.86.**

Vds Atari STF DF t.b.é. + jeux + souris + péritel + joystick + livres, le tout 2 500 F. Vds MSX + jeux Yashica t.b.é. 600 F. **Didier SEGRET, 11, rue Alfred de Vigny, appt. 12, 62630 Etaples. Tél. : 21.94.31.89.**

Vds Atari 520 STF + lecteur externe + moniteur couleur 1224 + 50 logiciels + boîte rangement + logiciel GFA avec livre le tout : 5 000 F. **Benoit QUENU, 11, rue des Frères Caudron, 80100 Abbeville. Tél. : (16) 22.24.12.52.**

Vds 800 XL + lect. K7 + lect. disk + 50 jeux : 2 000 F. A déb. Vds pour 520 ST Drakkhen (200 F). Twinworld (200 F). Les Incorruptibles (149 F). **Cyrille BOURDAIS, 18, boulevard Stalingrad, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.21.95.**

Urg. Vds 1040 STF + coul. SC 1425, état neuf (02/89) + t. nomb. logs (jeux + util.) + joy. + souris : 6 500 F ! ou éch. contre Amiga 500 + coul. (hau. rés) + logs. Salut ! **Arnaud ROUTIER, chemin du Pommier, 27300 Bernay. Tél. : 32.43.41.49.**



Vds Atari mega ST 2 + moniteur mono SM 124 + imp. laser SLM 804 + lecteur DF valeur : 25 000 F vendu : 20 000 F. Pas sérieux s'abstenir. **Alexandre ITIC, 15, avenue des Sorbiers, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.25.09.**

Vds Atari XE + clavier + lecteur de K7 + 2 manettes + 11 Jeux prix 1 500 F. **Fabien PARIOLLEAU, 42, rue Joyeuse, 91600 Savigny s/Orge. Tél. : 69.05.02.04.**

Vds Atari 520 STF. 1 Mo de mémoire + moniteur SC 1224 + lecteur externe 5 1/4 cumana + 2 manettes jeu + logiciels jeux/profe. 4 500 F. **Stéphane HERANDET, 57, rue Eugène Bourdillon, 78540 Vrnouillet. Tél. : 39.71.90.91.**

Vds Atari 520 STF SF + joyst. + livre + 60 disq. prix 2 300 F. Vds lect. SP 1/4 Vortex : 2 000 F. Vds Dart scanner : 400 F. **Thierry MOUSSET, 28, rue de Normandie, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.62.96.**

Vds Atari STF new room plus jeux et utilitaires. Peu servi. Le tout garantie 2 800 F. A débattre. **Patrick ELMALEH, 17, rue Alfred de Musset, 93240 Stains.**

* PC * Vds PC XT 520 Ko + moniteur CGA + DD 20 Mo + 1 lecteur 5'1/4 an. 87 * * 4 000 F * * Région Marseille seulement. **Michel CUCIA, le Crisson, quartier les Pins, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.71.96.**

Vds Hardcopieur très performant et très rapide pour Atari ST. Prix : 500 F. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Vds Atari 520 STF ss garantie 10 mois, 2 manettes, 120 jeux & utilitaires (Rainbow Iscand, P 47, Drakken...) le tout en t.b.é. cédé 3 500 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : 69.03.49.93.**

Vds pour ST, jeux originaux et neufs à moitié prix (Dungeon Master, Battle Chess, Great Courts, Degas Elite, Archipelagos, Voy. du Temps, etc...). **Alexandre PINOL, 58, av. du Lignon, CH-1219 Le Lignon, Suisse. Tél. : 796.42.69.**

Vds Atari 520 ST + lecteur DF + lecteur 5 1/4 + moniteur couleur + moni. NB + nb rx jeux + kit Drive + souris + joyst. valeur 10 000 F vendu 6 000 F (t.b.é.). **Christian ORLANDO, 52, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.44.47.86.**

Vds pour STF & E. Ferrari, Chicago 90 Legend of Djel, Pirates Thunder Blade Crazycars II, Ranger, Ski, Genesis, Raidersoy. Tous originaux prix 150 F/180 F. **Jean-Michel DRECQ, 25, chemin des Saules, 69570 Dardilly. Tél. : 78.35.54.46.**

Vds Atari 520 STF + stos Basic + Stos compiler + GFA Basic + jeux + Pcditto 3 000 F. **François TAO, 5, rue**

PETITES ANNONCES

Georges Clémenceau, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.03.23.

Vds Atari 520 STF juin 89 + souris + joystick + nombreuses New (Indy, Sherman, Voyageurs du Temps, Xenon 2, Fiendish Freddys) t.b.é. garanti 3 000 F. **Nicolas MARUT, 11, rue de Rungis, appt. 323, 75013 Paris cedex 13. Tél. : 45.88.79.25.**

Vds Atari 520 ST moniteur couleur SC 1224 + 30 jeux disquette compi. + livre + manette de jeux 3 500 F valeur neuf 5 700 F. Facture à l'appui. **Stéphane MORIZOT, 12, rue des Dalhias, 95500. Tél. : 39.85.25.91.**

Vds 1040 STF + SC 1425 (4 600 F) Star LC 10 coul. (1 700 F) Drive Cumana 5 P 1/4 (900 F). Donne accessoires : multiface joystick, disquettes, Csyncroexpress. **Pascal RENARD, 14, rue du Caporal Peugeot, 75017 Paris. Tél. : 45.72.35.07.**

Vds Atari 520 STF (DF) + souris étendu A + 1 mega + prise péritel + GFA Basic v2-02 + compilateur + le livre du GFA. Le tout cédé à 2 950 F. (Urgent). **Michaël GAURY, 26, rue de l'Ouche Gonnesse. Tél. : 39.85.48.63.**

Moniteur couleur Atari ST 1 800 F. **Frédéric, 25-27, avenue Faidherbe, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.45.86.**

Vds Atari 520 STF DF + Freeboot + jeux + joy. + souris + câble péritel + câble branchement hi-fi + doc le tout t.b.é. révisé. 2 600 F. **Gaël VILEZ, 9, rue de Verdun, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : 46.05.03.73.**

Vds original pour Atari ST§ Rock et Ranger 220 F. **Stephan MARI, – le parc de la Corniche Fleurie £, bat. B2, 220, av. Ste Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.05.22.**

Atari 800 XL Drive, lect. Cass + nbx jeux + manette + doc. px 1 800 F à déb. Cherche contact sur St Isère sérieux. **Michel ARMONIA, 23, rue Clément Ader, 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.43.27.**

Vds jeux originaux pour Atari ST + recherche fontes pour print master. **André-Pierre SECQ, 9/12, résidence Gambetta, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.51.96.72 (le soir).**

Vds originaux pour ST : Alteredbeast + Hutball (135 F) ; Toobin + Robocop (180 F) ; Dragon Ninja + Ballistix (180 F) + revues. **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Fleche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds 520 STF DF Freeboot écran couleur 51/4. **Ludovic DUVAL, Le Presbytère, le Vieux Bourg, Louplande, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.88.11.20.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + câble péritel + câble pour branchement à chaîne Hi-Fi + Freeboot + jeux + doc. Le tout t.b.é. (revisé) : 2 600 F. **Piedrre-Edouard LABARRE, 66, boulevard Senard, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.51.68.**

Vds console Atari portable couleur (lynx) + les 7 jeux existants + transfo. + bte et notice. Paris seulement. **Roman ATTALI, 5, rue de Rivoli, 75004 Paris. Tél. : 48.04.71.33.**

Vds Atari STF 1040 janv. 89 + monit. coul. SCI 425 + 2 souris + 2e lect. SF 314 + 1 joyst. + nbrx jeux & util. + livres. Le tout sous embal. d'orig. : 5 000 F. **Pascal GUIVARCH, 45, rue Boinod, 75018 Paris. Tél. : 42.62.23.21.**

Vds Atari S 20 STF + 40 disquettes + 1 boîte de rangement + 11 joys. 2 500 F à débattre. **Daniel CRAZINA, 25, rue Louis Braille, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.33.71.**

Vds pour Atari ST, originaux : Bionic Commando, Océan 5 stars, Dragon Ninja, Moonwalker, North and South, West Phaser, Sherman M4, Ivanhoe, Cabal... **Frédéric BESSE, 100 bis, Bd de Pontoise, 95370 Montingy-les-Cormeilles. Tél. : 34.50.95.71.**

Cause achat méga vds Atari 1040 ST DF + écran couleur SC 1224, les 2 garantis jusqu'en mai 1991 .b.é. p our seulement 5 000 F poss. achat séparé. **Philippe PRILLAUD, 13, rue G. Dechézeaux, 17630 la Flotte-en-Ré. Tél. : 46.09.56.97.**

Vds Atari mega ST 2 + moniteur coul. SC 1224 + imprimante 120 D + revues + 100 logiciels au choix, le tout t.b.é. 8 500 F à débattre. Vente séparé poss. **Emmanuel BEUFILS, 23, rue du Château d'Eau, 14160 Dives-sur-Mer. Tél. : 31.91.47.26.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1425 1 250 F jamais servi + moniteur coul. Thomson 1 000 F. **Thierry DELQUIGNIE, 3 bis, rue Bouillonsart, 59178 Hasnon. Tél. : 27.26.64.65.**

Vds 520 STF DF (nouvelles rom.) + moniteur couleur (SC 1425) + Bat + livres + joys. : 3 000 F (v : 5 600 F) et échange softs sur Amiga 500 (possède Black Tiger). **Eric MEUNIER, La Fosse aux Loups, 72390 Dollon. Tél. : 43.93.53.03.**

Vds pour ST Hound of Shadow, Ik +, opération Wolf, Microprose Soccer 100 F à 150 F un ou échange un des jeux contre Kickoff : tous les jeux 400 F. **ALain ROBIN, à la Beaucaire, bt. 7504, 83200 Toulon. Tél. : 94.92.03.06.**

Vds 520 STF sous-garantie + moniteur couleur + souris + 60 jeux IK + copieur Chaos Strikes Back, Gunship, Barbarian II, etc. + revues. T.b.é. Le tout 4 800 F. **Vincent VANCOMERBEKE, 17, le Côteau Fleuri, 57700 Neufchef. Tél. : 82.85.00.04.**

Vds pour Atari 520 STF originaux : Bo Challenge, Operation Jupiter, Morteuille Manor avec le smodes d'emploi 110 F chacun ou 300 F les trois. **Julien CREUZEAU, 8, sentier des Larris, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.26.06.**

Vds pour Atari jeux Rick Dangerous + Hang On + R type + After Burner + Barbarian 2 + Giants Us Gold + Oxford seul ou le tout à 1 000 F. **Alexandre COQUOT, 1 ter A, rue de Chevigné, 51100 Reims. Tél. : 26.88.44.99.**

Vds Atari 520 STF double face + souris + 3 jeux + digitaliseur son + 2 livres + GFA-Basic + compilateur GFA-Basic. Le tout : 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bld de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Vds sur STF nbrx jeux (Operation Thunderbolt, Xenon 2, Incorruptibles etc...). **Laurent BEAUCAMP, 31,rue d'Hennuin, 62370 Audruicq. Tél. : 21.82.75.57.**

Vds pour ST originaux des Voyageurs du Temps (neuf) 150 F de After Burner 75 F et Teenage Queen. 75 F. **Nicolas LHOTELLIER, 17, place du Maréchal Juin, 35000 Rennes. Tél. : 99.35.04.02 (le soir).**

Vds sur ST originaux (Strider, Populus, R-type, Falcon, Voyager, Gunship, Barbarian II, dble Dragon) de 60 à 120 F, échange jeux. **Geoffroy POQUET, 104, rue de la Résistance, 94320 THiais. Tél. : 48.53.37.85.**

Si vous désirez acheter un 520 STF + moniteur coul. + nbrx jeux/utilitaires. **Stéphane MILOT, 4, square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.51.57.42 (après 18 h).**

Sélecteur de face 70 F port compris. Rien à souder. Cherche contact utilitaires. Achat éventuel originaux. Possède Atari 1040. **Michel SQUINABOL, résidence du Bois du Bouchet, 74400 Chamonix.**

Vds originaux sur Atari ST avec notice et boîte Battle Chess ; Bob Océan ; Marble Madness et Sorcey + à moitié prix. **Jérôme ROUX, 24, rue Beau Slte, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.46.**

Céde à bas prix pour Atari 800 XL et 130 XE disks (Solo Flight, Hero, Boulderdash, Aurwolf, Mario Bros etc.) + compils et cartouches. **Stéphane HAUSSWIRTH, 21, rue de la Gare, 57400 Arzviller. Tél. : 87.07.93.93 (après 19 h).**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + souris + 50 Xstick + nbrx jeux. Le tout t.b.é. Prix : 4 500 F. **Antoine AVRIL, 65, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.83.89.19.**

Vds console Atari 2600 + 2 joyst. et 6 jeux (Space Invaders...) pour 600 F (possibilitée de vente au détail). **Frédéric TABUENA, 47, chemin de l'Observatoire, 73100 Tresserve. Tél. : 79.88.32.25 (après 17 h 30).**

Vds pour Atari 520, 1040, mega ST, moniteur SC 1224 couleur basse et moyenne résolution peu servi. Valeur : 2 290 F cédé : 1 200 F. **Cédric DUMONTEIL, 3, rue Gaston Imbert, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.43.85.**

Vite ! 1040 STF + souris + péritel + originaux (Chaos Strikes, Falcon, Forgotten World) + 50 disks + ST replay + nbrx livres et revues. Vendu : 3 200 F !! **Thierry NEUMANN, 54, av. Gabriel Péri, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.26.60.**

Vds console Atari XE + 5 jeux achetée en déc. 89. T.b.é. nouveau modèle possibilité d'adapter clavier + lecteur. Prix à débattre. **Jean Christophe BURLAUD, 35, rue Alphred de MUsset, 31500 Toulouse. Tél. : 61.47.29.57.**

Stop : vds lecteur externe extra plat : 800 F pour ST cause Amiga ! (3 1/2) échange idées programmation en amos sur Amiga. **Frédéric NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.33.67.**

Vds Atari 800 XL (b.é.) + lecteur de K7 + nbrx jeux. Prix 1 000 F. **Sébastien POIRIER, 1, quai Port Bretagne, appt. 424, 37000 Tours. Tél. : 47.39.52.17.**

Urgent ! Vds Atari STE + extension 1 Mo + phaser + logiciels + livre. Sous garantie. Le tout 4 000 F (à débattre). **Jérôme PAVIE, 10, rue St Exupéry, 91610 Ballancourt. Tél. : 64.93.30.53.**

Vds 520 STF/DF + 15 News + Freeboot tout cela en bon état (jan. 89) : 2 500 F (région parisienne) Hurry up please ! **François PHAM, 2, rue des Marronniers, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.29.56.79 (après 18 h).**

Vds Atari 1040 STF + moniteur Atari SC 1224 + manuels + jeux + programmes + utilitaires + boîte rangement + mouse + joysticks. 6 000 F. **Julien KOKOCINSKI, 1, rue Louis Murat, 75008 Paris. Tél. : 42.25.33.93.**

ST originaux 50 F l'untié : Grand Monster Slam, Operation Wolf, Power Drift, Gunship, Buggy Boy, Super Hang On, Space Racer, etc. **Fabrice ANTONETTI, 7, impasse Cœur de Vey, 75014 Paris. Tél. : 45.42.82.38.**

Atari 800 XL + lec. K7 + K7 séparément ou le tout. A débattre. **Christophe PANTALEO, 4, le clos, avenue de la Rose, 13013 Marseille.**

Si ça vous intéresse, vds sur ST : Prison, Turzogh, Slaygon pour cause d'énigmes trouvées. Avis aux amateurs d'aventure-action ! Prix réduits. **Jean-Claude ROMEC, 12, rue du Pr. Dubos, 60119 Henonville. Tél. : 44.49.82.64.**

Vds logiciel Atari 520/1040 ST original : S.D.I. (150 F) état neuf. **Samuel COTTE, 3, rue Corneille, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.61.13.36.**

Vds jeux originaux pour Atari ST : Carrier Command, Eco, Colonial, Conquest, Ums, Wargame Const Set, Legend, Star Command, 100 F chaque (boîte-doc) **Philippe DUFOU, 44-46, rue Diane de Poitiers, 28260 Anet. Tél. : 37.41.94.74.**

Vds pour ST/STE original neuf avec boîte et notice : Chase HQ : 130 F. Ou échange contre Operation Thunderbolt (original également). **Michael GONZALVEZ, 136, rue Salvador Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 47.76.07.73.**

Vds originaux (boîte + notice) sur Atari ST : Microbac anglais 120 F, Hot Ball (foot) + interface 4 joveurs, 100 F. Trés peu servis. **Samir MESTARI. Tél. : 47.82.19.68.**

Stop affaire vds 520 STF neuf septembre 89 + câble péritel + nbrx jeux récents + manettes + livres cédé à 2 900 F ou échange contre A 500. **Franck VIGNERON, 14, rue des chèvres, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.12.76.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. Thomson + joy. + 3 boîtes + ST replay + câbles + nbx jeux et util. divers + petit meuble ordinateur : le tout 5 000 F. **Cyril RUPP, 107, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : 43.62.65.84.**

Atari ST (tous) vds nbrx originaux (News en tous genres) prix très bas (30-40 F) demandez Arnaud au tél. mais dépêchez-vous ! **Pierre-Olivier LHOMEL, 5, rue des Thermes, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.25.63.**

Vds console Atari 2600 + 14 jeux Don Donkey Kong Tennis Vanguard Pac Man etc... + manettes + jeux originaux. Le tout pour 875 F très urgent ! **Karim FATNI, 243, avenue de Stalingrad, 95140 Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.93.84.29.**

Vds 520 STF D face + moniteur SC 1224 coul. + 120 disq. + accessoires t.b.é. valeur : 6 300 F vendu : 4 000 F. **Eric SETTIER, 21, rue Aimé Perret, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : 60.69.14.02.**

Vds pour Atari 520 STF 3 origi. avec docs. (Stos Basic : 150 F, Stos Maesro : 100 F, Profimat : 200 F). Super affaire, non ? t.b.é. **Lionel CASTILLO, 2, rue du Docteur Caizergues, 11150 Bram.**

Vad Atari 520 STF t.b.é. + écran coul. SC 1425 + joystick et souris + nbrx jeux (dont copieurs et 1 logiciel de dessin) 4 500 F à débattre. **Charles LAPORTE dit CUSSY, 72, avenue de la Concorde, 78320 Le Mesnil, St Denis. Tél. : 34.61.68.72.**

Vds Atari 520 STF 1 Mo Anc Rom DF + 2 manettes + nbrx jeux et util. + souris + imprim. Citizen 120 D. Le tout : 5 100 F vente séparée possible. **Damine LEFEBVRE, 9, rue Dupertuis, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.41.46 (à partir de 20 h 30).**

Vds multiface ST + doc., originaux Strider Knight Force Vigilante ST et Amiga, Oric 1 t.b.é., Canon XO7 t.b.é., urgent prix bas sur Paris. **Fernand. Tél. : 43.64.58.55.**

Vds 520 STF + SC 1425 + souris + joyst. nbrx jeux et utilitaire + guide + revue. Vendu 4 600 F. **Jean-Paul GUERIN, 23, av. Paul Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.47.32.**

Vds Atari STF (Nvels Rom) Gar. jusqu'à déc. 90 + joy. + nbrx jeux + souris + revues + manuels GFA + boîte 80 disks STF état neuf (réparé en déc.) à débat. **Laurent DANIEL, 57, rue Boissonade, 75014 Paris. Tél. : 43.35.20.65.**

Vds Atari 520 STF + souris + manette. Vds jeux originaux (Populus, Fallon, Crazycars 2, Strider (Justicier, Rufhonda...) imprimante SN 804 moniteur à SM 125. **Renaud BIZET, le Teilleul place de l'Eglise, 50640. Tél. : 33.53.44.54.**

Vds 520 STF + souris neuve + 2 rallonges + 2 joystick + boîte rangement 160 places + doc. + logiciels t.b.é. 4 300 F à débattre. **Guillaume BRANDELY, 8, rue du 11 Novembre, 31140 Saint Alban. Tél. : 61.70.66.10.**

Vds Atari 520 ST double-face et New Rom + Freeboot + nombreux jeux (News) et utilitaires + câbles et souris. Prix : 2 990 F... 520 STF + SC 1425 couleur : 4 490 F. **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Vds moniteur coul. Atari SC 1425 servi 3 mois 1 500 F + lecteur 5P 1/4 + 07 Thomson neuf modèle VD900 70-500 F. **Nelly DEBLAIS, 48, av. Reille, 75014 Paris. Tél. : 45.80.26.21.**

Vds 520 STD + jeux + souris + joystick + Freeboot le tout 2 500 F. Vds M5 x 2 Philips + cartouches + jeux 2 000 F. **Michel RODRIGUES, la Dauniere, bât. E, appt. 15, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.73.56.**

1040 STF garanti 1 an + 2 joysticks + 50 jeux et accessoires avec télévision couleur 42 cm : 4 500 F garantie 2 ans. Télécommande, casque. **Dominique THOMAS, 127, Faubourg St Antoine, 75011 Paris. Tél. : 43.40.26.28.**

Vds Atari 520 STF DF t.b.é. + souris + docs + 8 disks originaux (Populous, Data disk, Passagers du Vent etc.) : 2 500 F. **Maurice FEFERMAN, 10, bd Barbès, 75018 Paris. Tél. : 42.51.89.26.**

Vds originaux ST : à 100 F : Strider, Fworlds, NZ Story, Castle Warrior, Biochallenge, Xybots, Cosmic Pirate, Nebulus, Blood, A 130 F : Xenon 2, Titan. **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.56.24.**

Vds Atari 520 STE ss garantie + souris + c. péritel + Falcon, Sherman M4, Compile : Les Vainqueurs, Crazy Cars, PC-Ditto, Mutil, M-Studio, GFA Basic... **Sébastien SAUTEREAU, 19, rue du Maréchal Leclerc, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.49.34.**

Vds Atari STDF + souris + joystick + nbrx jeux + utilitaires + 2 manuels GFA : 3 250 F. Demander Christian. **Christian DENECHAUD, 4, square Gérard de Nerval, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Vds Atari 520 STF + lecteur externe DF (sous garantie) + joystick + moniteur mono + nombreux jeux. Le tout 3 000 F (super affaire !) **Christophe FERSCHNEIDER, allée du 8 mai 1945, Bt L'onyx SB 7, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.51.91.**

Vds log. pour Atari 520 STF à prix assez bas + recherches astuces, trucs etc... contre log. **Stéphane LEMOINE, 19, re ded Corneille, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Vds Atari 520 STF (DF) sous garantie jusqu'au 17/12/90, réparé en janvier + nbrx jeux et util. + emballage + 10 diks + revues + manuel GFA, joy. : 2 950 F. **Laurent DANIEL, 57, rue Boissonade, 75014 Paris. Tél. : 43.35.20.65 (après 18 h 00 et week-end).**

Vds Atari 800 XL (t.b.é. !) + 2 poignées (neuves !!) + 10 cartouches (Pitfall 1 & 2, Boulders, Jump Jr, Defender). Le tout : 300 F (sans frais de port). **Claude ALBRIEUX, 28, rue de Cuvray, 91230 Montgeron.**

Vds Atari 130 XE + 1010 + 10 jeux (???Zibex, Pole position etc.) + joys. (t.b.é. : 850 F et/ou Sega + joys + 2 jeux (dont ch & pliefter) 700 F (t.b.é.) ou les 2 : 1 500 F. **PANTELIMON, 15, avenue Gambetta, 92410 Ville d'Avray.**

Vds Atari 130 XE + drive K7 + écran N/B Philips + originaux : 1 100 F – Tablette graphique 300 F – Atarilab 250 F – originaux K7/DK moitié prix. Vite. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Vds Atari 600 XL avec 2 joysticks + des livres Atari et des K7 (Doney Kong, Pac-Man etc.) prix : 1 000 F. **Freddy JOUQUAN, 6, allée Francis Jeannes, Sarcelles. Tél. : 99.93.05.94 (après 20 h).**

Vds Atari 520 ST DF NR 2 500 F Canon V20 MSX 600 F. Atari 800 XL + magnéto. 500 F. Sharp MZ 800 500 F. **Pierre SOGNO, La Gliere, 73240 St Genix-sur-Guiers. Tél. : 76.31.61.53.**

Vds originaux sur Atari STF. R-type : 110 F, King's Quest I : 120 F, King's Quest II : 130 F et Kings Quest III : 140 F, tous en t.b.é. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Urgent ! Vds originaux pour ST : Biochallenge, Barbarian II, HKm, Drakkhen, Knightforce, Purplesaturnday, Nighthunter, Crazycars II, Kult, Populous, etc... **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Vds Amiga 1000 512 Ko + joyst + nbrx jeux + câble péritel + doc. le tout : 2 600 F. **Florent DELOUS, 12, rue de l'Horloge, 91350 Grigny. Tél. : 69.45.27.43.**

Vds Atari 2600 + 1 jeux : 300 F. Vds jeux à part (Kung Fu Master) à 50 F l'unité dont 100 F 4 jeux. **Mathieu MESTRE, 231, quai Gallieni, porte 221. Tél. : 48.81.40.85.**

Vds 100 F, originaux Atari 520 ST : Carrier Command, Flight Simulator II. Silent Service, Hunt For Red October Dungeon Master, Gunship, Tanglwood, Sub Battle Simulator, Turbo GT, Gauntlet. **Patrick MONLOUIS, 25, bd. Félix Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds 1040 STF t.b.é. + Freeboot + joys. + périt. + tapis souris + livres : 3 000 F + 5'1/4 Cumana t.b.é. : 1 200 F. **Stéphane LANG, 25, rue Luvier, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.23.92.**

Atari STF, STE : vds Hardcopieur nouveau, ultra rapide et extrêmement performant. Prix : 500 F. Vds aussi extensions mémoire pour STF et STE. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Vds jeux originaux. Foft + Monsters + Versaille Story. Le tout 180 F ou 1 pour 40 F sauf Foft peu servi 60 F. Poss. d'échange sur Atari STE. **ERic MARTIN, 30, rue des Violettes, 02000 Laon. Tél. : 23.20.14.61 (après 11 h).**

Vds moniteur coul. Atari SC 1224, t.b.é. + nbrx tilts. Le tout 1 500 F. **Matthieu GOSSET, 76590 Muchedent. Tél. : 35.83.90.23.**

Vds 1040 STF + 50 disks + joystick + magazines : 3 000 F. Sur Paris. **Pascal MAZE, 13, rue des Touleuses Mauves, 95000 Cergy. Tél. : 30.32.49.52.**

Vds Atari 520 STDF + mon. coul. SC 1429 + 20 jeux (Chase HQ, etc.) + mag. (Tilt) : 4 600 F (TBE) + cadeau : console Atari 2600 + 1 cartouche et 2 jeux LCD pocker. **Alain BOUGEAULT, 17, pl. Jacques Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.95.74.29.**

Vds Atari 520 STF + 140 disk. vierges + joy + souris + logiciels + câble péritel. Le tout 3 300 F. **Philippe HERBAUT, 13, rés. Sainte-Candie, Roquebrune-sur-Argens. Tél. : 94.45.32.36.**

Vds Atari 520 STF + joystick + 40 disks + livres + prise péritel. Le tout : 2 100 F. **David LITTEL, 8, rue de la Paix, 67370 Willgottheim (Alsace). Tél. : 88.69.92.79.**

Vds originaux pour STF/STE : Formula 1 Grand Prix : 120 F, Ghostbusters 2 : 200 F, avec voites d'origine et notices. **Thomas SIBARD, La Rouille, 4, allée de Marchegay, 33127 Martignas/Jalles. Tél. : 56.21.46.00.**

Vds jeux originaux pour Atari ST : Galaxie force, Xenon 2, Bat, Lord Iron. Le tout pour 500 F. **Jean-Jacques JOUDIAU, 1, imp. St-Eustache, 75001 Paris. Tél. : 40.26.22.30.**

Vds STE gonflé 1 méga + freeboot + 19 log. originaux (dont Ultima V, Chaos back, Rock star). 4 000 F, TBE. **Jean-Denis LABATUT, 29, rue Flandres-Dunkerques, 45750 St-Pryve St-Desmin. Tél. : 38.66.56.28.**

Vds 520 STF + joyst. + revues + free boot + jeux dont news. TBE. A débattre. Contactez-moi. **Frédéric CLARISSE, 49, rue Carnot, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.53.74.41.**

Vds ou éch. log. Atari ST (Hard drivin', Highway, Patrol II, The story so far vol. 1) : 300 F les 3. **Laurent MONNENMACHER. Tél. : 88.62.27.66.**

Vds orig. Atari 520 : Voy. du temps, Indiana Jones, Maniac mansion, Zac, Kult, Dungeon master, Archipel agos, Legend dedjel, Purple, Jeanne-d'Arc, etc. (80 à 150 F). **Gilles ORTEGA, La Jalousie Dielette, 50340 Flamanville. Tél. : 33.04.14.41.**

Vds Atari STF double face, TBE, avec 2 joyst. et nbrx log. (jeux + utils.). 2 800 F. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.24.**

Vds Atari 520 STF, lect. double drive, exc. état, très peu servi + orig. + livre Bien débuter sur Atari ST. 2 500 F. **Thierry BOURDERON, 12, av. de Valenton, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : 45.69.54.08.**

Vds Atari 520 STF NRDF état neuf + nbrx log. + souris + câble péritel. Le tout 3 000 F. **David MAURICE, 82 bis, rue de la Paix, 94170 Le-Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.37.67 après 18 h.**

Vds jeux orig. ST/STE, Turbo out run, Chase HQ, Red heat, Les voy. du temps. 120 F pièce. Indiana Jones (avent.) : 150 F/3. **Emmanuel DRUET, 13, allée Hélène-Boucher, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.98.99.**

Vds orig. pour Atari St : Bionic comando 100 F, Vigilante 100 F, Strider 125 F, Forgotten world 125 F, Bloodwych 125 F, ou 550 F les 5. **Franck DJIANE, 4, rue Lambrechts, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.46.05.**

Vds jeux sur Atari ST. Vds moniteur couleur ST 1224, 2X Spectrum + 2 (en panne). Collection de TILT. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Vds originaux pour ST : OP. wolf, Silkworm, Starray, Gunship, Battle Chess, Xénon 2. 110 F chacun. **Nicolas CHOI, 22, allées des Pugargues, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.95.63.04 après 17 h.**

Vds moniteur coul. Atari SC1224 haute résolution. Exc. état. 1 500 F à débattre. **Antoine DESHARAIS, 265, allée du Nouveau-Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds jeux orig. surt ST, avec notice : Double détente et Double dragon. 90 F chacun ou 170 F les deux. **Manuel DA SILVA, 133, rue Lafayette, 75010 paris. Tél. : 42.80.39.12.**

GENIAL ! Vds orig. ST : Castel warrior + Bio challenge + Purple satruday + Les voyageurs du temps. 50 F lun ou 450 F tous ! C'est dément ! **Mathieu TARRIUS, 41, rue Voltaire, 66390 Baixas. Tél. : 68.64.23.91.**

Vds Atari 1040 STF + joyst. + nbrx jeux et util. + souris révisée + 10 disques vierges. Le tout TBE. **Patrick RICOCHON, Le Petite Giget, 16400 La Couronne. Tél. : 45.61.50.98.**

Vds Atari 520 STF DF + joyst. + 50 disks (nbrx jeux : Fétiche maya, Batman, etc. + util.) + freeboot + boîte de rangement : 2 700 F à déb. **Thomas FAUVEAU, 7, allée des Roseaux, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.09.18.**

Vds Atari PC Portfolio neuf (8 mois de garantie), cause dbe emploi. (Alpes de Haute Provence). Prix : 2 600 F. **Sébastien RENON, Le Pré Neuf, St-Vincent-sur-Jabron, 04200 Sisteron. Tél. : 92.62.05.75 (après 18 h).**

Vds Atari ST + joy. + 40 disq. + boîte de rangt + câble Péritel. 2 500 F. Vds walkman Aiwa valeur 500 F vendu 200 F. Le tout TBE. **Daniel GRAZINA, 25, rue Louis-Braille, bât. A, 77100 Meaux. Tél. : 64.33.33.71 après 20 h.**

Vds pour Atari 520 STF logiciel de téléchargement par minitel Quicktel + câble de liaison micro/minitel + doc. 100 F. **Laurent MATUSZAK, 1, bd Théophile-Sueur, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.55.58.39.**

Vds ordinateur Atari 520 STF double face écran coul., peu servi. + 30 log. GFA (Raytrace, Les voyageurs du temps, etc.) 3 300 F. **Stéphane BERC, 1, allée des Primevères, 94000 Créteil. Tél. : 49.81.74.44.**

Vds Great courts Silkworm Titan Pow, pour Amiga, Bio Challenge Wanted Puffy' Saga La quête de l'oiseau du temps Blood version US ST. **Denis TURCO. Tél. : 78.20.65.56.**

Vds orig. pour Atari ST : Silent service, Kari warriors, Eden blues, Staff 29, Margoulin, Leaderboard, Altair, Turbogt. Le jeu : 50 à 80 F. **Frédéric LEMAIRE, 148, rue Courbet, rés. Les Treize, 59553 Cuiny.**

Vds Atari 520 STDF + nbrx orig. (Op. wolf, Strider, etc.) + 3 joy. + nbr. revues + Monit. coul. SC1425 + souris. Valeur 9210 F vendu 4 500 F. **Romain VERMESSE, 105 rue de la Pyramide, 44230 St-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.03.22.15.**

Vds Atari 520 STF (dble face) + câble raccord + souris + manette de jeux + nbrx disq. + revues GFA basic. DE 1989. 2 850 F. **Thomas DOLIQUE, 7, allée des Hêtres-Vert, 77185 Lognes, Torcy. Tél. : 60.09.06.42.**

AFFAIRES ! Vds logs pour Atari STF, bas prix + vds 3 jeux de salle d'arcade. Pour seulement 1 900 F ! (Région Aisne). **Willy BLAIN, Ecole Jean-Zay, 92500 Hirson.**

OCCASE D'ENFER ! Vds Atari STF + monit. coul. + souris + joyst. + jeux et util. Le tout TBE. Acheté juin 89, vendu 4 000 F. **Philippe SYLLA, 2, rés. les Nivéoles, 51 rue henri-Poincaré, 92600 Asnières. Tél. : 47.92.35.28.**

Vds UC Atari 520 STF 1989 DF + souris + joy + câbles + manuels + Tilts + 40 log. (Populous, Degas, etc.). 2 500 F ferme. **Didier COUTANT, 11, bd Georges-Pompidou, 44200 Nantes. Tél. : 40.20.18.22 soir et w.e.**

Vds Atari 1040 STF écran coul. + nbrx accessoires. Prix à déb. URGENT. **Philippe LAMBERT, 1 square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.84.17.70.**

Vds originaux : Ferrari F1, Sherdan, Barbarian 2, Pirates, Rugby, Indy, Test drive, Zombi, Operation Jupiter, etc. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 Ile-Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vds Atari 520 STF + imprim. Starlcion + jeux + util. + joyst : 4 500 F. Cadeau : orig. Operation wolf + Turbo cup 944 (valeur 400 F). **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny. Tél. : 69.21.98.37.**

COMMODORE

Vds C64 + lecteur disk 1541 + péritel + notice et nbrx jeux + boîte de rangt 50 disks 1 450 F. **Christophe MACRELLE, 9 av. Voltaire, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 39.89.91.18.**

Vds C64N + 1541N 25/05/89 BCP de disk + péritel + books. Etat irréprochable. 2 000 F prêt à jouer. Cause achat STF. Dépêchez-vous ! **Benjamin GUILLOT, 292 av. Jacques Duhamel, 39100 Dole. Tél. : 84.82.60.31.**

Vds C64 + monit. mono + 1541 + lect. K7 impri MPS 801 RAM expan. 1764 + joyst + nbrx logiciels jeux et utilitaire. Virgule 64 et multiplan. Prix : 3 000 F. **Michel BOCQUEL, 3 allée Jehan Allain, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.40.02.88.**

Vds C128 + 1570 + lect. K7 + impr. (MPS 803) + nbrx jeux + livres + joystick + prise péritel. Le tout 2 500 F à déb. **Grégory NEGRE, 51 rue Notre-Dame-des-Monts, 33260 La Teste. Tél. : 56.66.36.00.**

Vds C128 + drive 1571 + cassette 1530 + power cartridge + 20 K7 + 300 disks + livres. TBE. 2 300 F à débattre. URGENT. **Jesus FERNANDEZ, 16 rue Hamon, 14000 Caen. Tél. : 31.85.74.98.**

Vds Amiga 500 + ext. 1 MO + ampli/baffle intégré 15 watts. Jeux originaux + souris + 3 joysticks + câble péritel. Le tout : 6 000 F. **Jérôme LAFORCADE, 27 rue du Château, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.56.01.**

Vds jeu Amiga (Batman, les Justiciers, Xenon 2, Chase H Q, Great courts, R Type). Chaque : 150 F. Le tout : 750 F. **Philippe MATUCHANSKY, 10 rue Théodore de Banville, 75017 Paris. Tél. : 43.80.76.36.**

Stop ! Vds original pour Amiga 500, Knight force avec manuel dans sa boîte d'origine, pour 100 F. Dépêchez-vous, c'est urgent... **Gaëtan GRAVEC, la Vallée Bellevue, 56700 Ste-Hélène. Tél. : 97.36.64.53.**

Vds plus de 500 revues Amiga et Commodore 64-128 (86-89) du monde entier. Prix à débattre. Liste contre enveloppe avec 1 coupon réponse int. **Georges-André ZAWADZKI, Sylvio Gessel 17, B-4780 Saint-Vith - Belgique. Tél. : 08.022.64.66.**

Vds Amiga 500 + écran 1084 stéréo + docs + joystick + nbrx log. Le tout sous garantie, état neuf : 5 200 F à déb. **Philippe DELBOS, 54 rés. de la Tour Girard, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.21.30.98.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. disq. + joys + nbrx jeux (disks, K7 et cartouches) + nbrx livres (programmation, jeux, etc.). **Emerson DUTHEIL, 111 rue J.-B. Charcot, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.66.86.**

Vds Amiga 500 + ext. A501 sous gar. nov. 89 + mon ambre câble péritel et minitel, nbrx jeux et util. Falcon, Dongeon, M. Popoulos. Prix 5 000 F. **Alfredo PEINADO, 12 allée des Eiders, 75019 Paris. Tél. : 40.38.15.48.**

Vds originaux Amiga : Strider, Batman, Wildstreet, Vigilante, Turbooutrun, Chase HQ, Galaxy force, les Vainqueurs : 150 F pièce. **Cédric BEAUGER, 91 avenue du Général Billotte, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.96.10 après 19 h.**

Vds Commodore 64 + lecteur disk + moniteur coul. + nbrx jeux + 2 joysticks + livre. Le tout pour 2 200 F. **Eric L'HOSTIC, 100 rue de Bellevue, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.27.20 après 19 h 30.**

Vds disks 3 1/2 vierges 85 F les 10 + prix ext., drives Amiga. Possède aussi Super news Amiga. **Christophe MOULARDE, 134 bd A.-Dumas, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.49.71.03.**

Vds disks 3,, à 12 F + port, disks 3 1/2, 8 F + port, disks 5 1/4 4 F + port. originaux/Amiga à 60 F pièce + port, sauf Deluxe Paint 2 à 120 F. **Denis BOURDEAU, 69 rue des Romarins, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.21.38.76.**

Vds disks de jeux pour Commodore 64. Les 100 disks 200 F. Cherche aussi contact sur Amiga 500. Envoi liste. Réponse assurée. **Stéphane GUERIN, 169 La Bonnerie, 45130 Meune/Loire. Tél. : 38.44.41.25.**

Vds C128 : 700 F. Jeux originaux en K7 : 30 F et en disk : 50 F + livres. **Bertrand HUWE, 109 rue Berlioz, 78140 Vélizy. Tél. : 34.65.14.24.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1084 + joy. + 2 originaux + 2 livres (bible) + 150 disks et boîte. Prix 6 000 F le tout. **Antoine CESARINI, 66 rue Jean-Rameau, 13012 Marseille. Tél. : 91.49.59.74.**

Vds pour Amiga drive 3"1/2 A1010 avec interrupteur de fonctionnement :650 F à débattre. Matériel en TBE. **Benjamin PITON, 67 rue Casimir Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76.**

Vds Commodore 64, T.B.E. + lecteur disq 1541 + originaux. Prix à déb. Si possible aux alentours de Strasbourg. **Antonio LAGALA, 20 rue de Bourgogne, 67540 Ostwald. Tél. : 88.66.59.20.**

Vds C128D + monit 1901 coul. 40/80C + imp. MPS 801 + 2 joy. + 2 util. orig. + table graphiq. + cordons + boîte rang. + power cartridge. Prix : 6 000 F. **Eric BRAMBOURG, 76-80 rue de Noyers, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.97.25.87.**

Vds C64 + moniteur coul. 1902 + lecteur disk 1541 + synthé vocal + nbs K7 originales + géos + disks. Prix 2 500 F le tout, ou séparément. **Gaston VAN VETTEREN, 13 rue Max-Néraud, 77163 Mortcerf. Tél. : 64.04.35.31.**

Vds originaux Amiga, 100 F : Elite, Heroes of the lance, Lombard rally, Starglider II, Voyager, F16, F18, Precious metal. **Patrick MONLOUIS, 25 bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. + 1084 stéréo + 10 jeux. 6 000 F Frais d'envoi compris. **Olivier PREVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouville/Mer. Tél. : 31.87.38.27.**

Programmeur C64 réalise tous vos projets moyennant finances. Frédéric JACOB, poste restante, 57500 Saint-Avold.

Vds originaux Amiga : Shadow of the best 199 F, Ninja warriors 150 F, Chase HQ 140 F, Beach volley 130 , les Justiciers 150 F, American dreams 150 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Power Comdrum pour C 64 (Batterie digital) + câble + log. + docs : 200 F. Interface pour 3 cartouches avec sélecteur + reset (fusible) : 170 F. Neuf. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D, n° 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vds originaux Amiga : Kick-off, Great courts, Targhan, Rocket ranger, Archipelagos, Speedball, Last duel, Stargilder 2, F-18. 100 F pièce. **Michel PATAIN, appt 431, Immeuble Artois, rue du Pdt-Kennedy, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.55.33.**

Vds C 64 II, TBE, drive 1541 II + nbrx jeux (Test drive II, Great Giana sisters, etc.). Le tout 2 200 F + docs. Cherche contact sérieux sur St. **Cédric GAUTIER, 15, rue du 8-mai-1945, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 49.30.90.16.**

Vds Crazicars 2 + Castel warrior + Altered beast : 500 F, pour Amiga 500. **Yannick JAHN, Lagarde, Ferme de la Tuilerie, 57810 par Maizières-les-Vic. Tél. : 87.86.67.95.**

Vds originaux pour Amiga : les Voyageurs du temps, Interphase, 150 F chaque. Cherche contact sur Tours pour échanges. **Eric DERMIGNY, 20, rue du Fer-à-Cheval, 37100 Tours. Tél. : 47.51.76.50.**

Vds C 64 + 1530 + trans. pal/secam + power cartridge + voice master + master fame + interface CGV + 2 joyst. + câble antenne et imprimante + nbrx jeux orig. **Julien LE BAS, 2, rue du Rocher, 84320 Entraigues-sur-Sorgues. Tél. : 90.83.60.11.**

Vds C 64 + lecteur K7 + power cartridge, + 20 K7 jeux + imprimante Okimate 2* coul. Le tout vendu 2 000 F. Possibilité séparément. **Bruno LIVOLSKI, 177, quai Paul-Boudet, 53000 Laval. Tél. : 43.53.86.39.**

Vds C 64 + lect. + expert. cartrdge + 30 jeux + câble TV + 2 livres basic. Exc. état. 2 300 F + possib. vente sépar. **Frédéric DALENS, 2, av. de Barral, 74600 Seynod. Tél. : 50.45.40.20 après 17 h 30.**

Vds C 64 + 1541 + disk + lecteur K7 + K7 + docs. 3 000 F. **Josette GORRI, 4, rue du Gal-Ganeval, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.38.69.**

Vds C 64 + lect. K7 + K7 jeux + autoformation + doc. + joystik : 1 500 F. TV n. et b. : 700 F. **Thierry GERGAUD, 3, allée du Galoubet, 13800 Istres. Tél. : 42.55.37.78.**

Vds originaux pour Amiga 500. Forgotten world : 90 F, Grand prix 500 CC : 50 F, Dragon ninja : 100 F, ou bien le tout pour 200 F. **Xavier GUILLIEN, 84, av. Fragonard, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.54.**

Vds C 64 + 1541 + env. 50 K7 + env. 60 disq. + 2 transfo. + power cartridge + books + boîte rangt. Le tout 3 500 F.



Didier WESTERVELD, rue Victor-Hugo, Le Clos des Vignes, bât. F, 83270 St-Cyr-sur-Mer. Tél. : 94.32.13.82.

Vds ORIG. Amiga : Turbo outrun, Strider. 190 F chacun + nbrx autres softs. Poss. d'échange. Envoyer liste avec propositions. **Arnaud ZAMMIT, Le Chamenard, Les Ruppes, 74140 Machilly.**

Vds Amiga 500 s/garantie + ext. mém. A 501 s/garantie + moniteur coul. + 2e lect. + méga joyst. + softs + livres. 5 700 F. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12 h.r.**

Vds pour Amiga 500 extension ext Golem 2 MG non peuplée valeur 2 000 F vendue 400 F + extension S12 K int 400 F. Recherche Ori de African-Raider. **Patrice DULONG, Bât. A Cidex 10, Le Bois Landry, 76410 St Aubin-les-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.**

Vds Amiga 500 + nbrx jeux + joystickt souris, t.b.é. et vds console Sega t.b.é. Vds aussi jeux Sega. Vds sur Bordeaux si possible. **Renaud BRUYERE, 12, rue Abel Antoune, Res. Godard, bât. C, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.72.73.**

Vds Amiga 500 + ext. mem 512 K + disks. 4 500 F. A débattre. **Alain BOUGENIERE, 13, rue Molière, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.58.79.**

Vds C 64 + lecteur disk et K7 + jeux le tout t.b.é. Prix à débattre. Vds aussi console Sega + 14 jeux. A débattre. **Michel MARCHAL, 34, av. Blanche, 93250 Villemonble. Tél. : 48.55.24.76 (après 18 h).**

Vds C 64 N + lecteur K7 + 1541 + très nombreux disks. Le tout cédé pour 1 00 F. **Bruno BAUDON, 1, allée des Platanes, 95330 Domont. Tél. : 39.91.34.80.**

Vds C 64 + moni. coul. + imprimante + lect. K7 + lect. disques + nbrs jeux dont : Robocop, Last Ninja I et II et bien d'autres. Le tout vendu ensemble ou sép. **Philippe MEIGNAN, 143, boulevard Saint Michel, 75005 Paris. Tél. : 43.54.95.62.**

Vds Sim City pour Amiga PX : 180 F + port. **François MASSA, 12, ruelle St Laurent, 95270 Asnières-sur-Oise.**

Vds Commodore 128 + lect. disk 1571 2 1530 + impr. MPS 803 + écran coul. 1901 + joysticks + doc. + nbrx jeux. A débattre. **Lionel FACCENDA, 8/12, avenue de Stalingrad, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.44.78 (après 19 h).**

Vds nbrx jeux originaux sur Amiga 500 (Populous, Sincity, Falcon, Kick-Off, Microprose Soller, Uns, FF1, etc.). Faire offres. **Cyrille MAILHE, Savarthes, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.95.09.15 (après 18 h).**

Vds pour Amiga : Crazy Cars + California Games + F 18 Interceptor + Vigilente + le livre du GFA avec disk. Valeur : 1 000 F vendu 400 F. **Jean Charles RENOUST, 1, avenue de la Gare, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.48.05.**

Vds Amiga 1000 + ext Ram 1,5 Mo + moniteur A1081 + nbrx jeux + revues (tout Gen)4, nbx Tilt) + conseils à 8 500 F à débattre (cause achat Amiga 2000). **Matthieu DARNET, 110, rue des Grands Champs, 75020 Paris. Tél. : 43.48.39.65.**

Stop affaire vds C 64 new modele + lecteur disk + disk vierge (26), état neuf année 87, prix 2 000 F. **Nicolas SCOTTO, 30 Le Venasque, chemin des Scantons, 84800 Isle-sur-le-Sorgue. Tél. : 90.20.82.65 (après 18 h).**

Vds originaux Amiga Beach Volley, Chase hq, New Zeland Story 120 F p. cybernoid 2, barbarian 2, 100 F p. Ninja Warriors 130 F, Beast 180 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint Fons (Rhône). Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Amiga 500 + une centaine de logiciels (domaines publics, jeux dont news, émulateur pc etc...). Tout cela en état neuf. **David. Tél. : 22.28.03.15 (w.e.).**

PETITES ANNONCES

Vds Amiga 500 complet acheté le 15.03.90 garantie 2 ans + disquette + péritel cause départ. 3 300 F ferme. **Dominique MARCHE, 75 bis, rue de Pologne, 78100 St Germain-en-Laye. Tél. : 30.87.02.67.**

Vds A 500 + ext. 501 + 10845 + lect ext + starlctoc + perfect sound + manettes + docs + nombreux jeux et utilitaires + meuble. Le tout vendu 10 000 F. **Lionel BAZIN, bar la Terrasse place Aristide Briand, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.09.50.**

Vds jeux CE 4 (Fs II, Gunship, etc) originaux (– 50) : 600 F + cadeau ! Possibilité d'achat séparé. Vds Sega + phaser + 5 jeux : 1 000 F. Vds CBS + volant + 4 jeux : 500 F. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vds jeux pour C 64 K7 à bas prix (Grand Prix Cir., Stunt Car, Kick Off, Carrier Command, Pirates) etc. ou éch. **Raynald HENDRIX, 14, av. Voltaire, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.44.08.**

Vds originaux Amiga : Les Voyageurs du Temps (200 F), interphase (150 F). Vds Vectrex + 8 jeux + 2 manettes : 1 000 F à débattre. **Eric DERMIGNY, 20, rue du Fer à Cheval, 37100 Tours. Tél. : 47.51.76.50 (le soir).**

Vds C 128 + lec. disq + lec. K7 + moniteur 1901 coul. + impr. + nbrx doc + livres + très nbrx jeux + cartouches. Prix : intéressant le tout t.b.é. **Tanguy MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.**

Vds jeux originaux Amiga 500 prix 180 F pièce Blood Money Hard Drivin Stargliper 2 les Portes au temps Lancaster Le Fétiche Maya Strider... **Claude OLLIVIER CLAUDE, La Grande Plaine Bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amiga 500 + 1084 S + drive externe + nbrx jeux + livres (le tout est garanti) 6 400 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vds Amiga 500 + moniteur + joy + 30 logiciels + imprimante garanti août 90, 5 500 F échange softs sur Amiga et PC cause 2 000. **Michael FARJOU, 17, parc Talbot, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.92.02.41.**

Vds commodore 64 + lecteur disks 1541 + lecteur cassette + disks + 15 K7 + joystick + livres. Le tout t.b.é. 2 500 F à débattre. **Stéphane BOUCLIER, moulin d'Artus, 71220 Beaubery. Tél. : 85.24.82.67.**

Vds C 64 + 1541 + 1531 + action replay 4 + péritel + nombreux jeux + boîtes de rangement + disks vierges. Le tout en t.b.é. : 2 700 F. **Bruno PROVOST, 1, rue des Bourettes, 78440 Porcheville. Tél. : 34.79.61.04.**

Vds C 64 + C 128 D + moniteur couleur + lecteur K7 + power cartridge + jane + 76 jeux originaux + livres. Le tout 3 400 F. **Gérard HUVELIN, 18, bd Pierre de Coubertin, 44100 Nantes. Tél. : 40.59.26.80.**

Vds C 64 + lecteur K7 + 20 K7 jeux + power cartridge + imprimante okimate 20 couleur. Le tout vendu 2 500 F. Possibilité séparément. **Bruno LIVOLSI, 177, quai Paul Boudet, 53000 Laval. Tél. : 43.53.86.39.**

Vds C 64 + mon coul. (2 000 F) + clavier (800 F) + multiplan avec doc (500 F) à débattre. **Anthony ROZIER,, petit chemin des Planches le Pin. Tél. : 74.00.27.27 (H.R.).**

Vds originaux (pirates s'abstenir) pour Amiga : très bon prix : Stunt Car, Space Ace, Gold Rush, Sim City, Racter, Infestation, Great Court + Amiga 1000. **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Vds : Amiga 500 : 2 800 F, lect. ext A1010 : 800 F, ext. mémoire + horl : 800, 340 disc 3"5 remplis jeux : 2 000 F le tout : 6 000 F. **Laurent BEAUFILS, 28, rue des Marronniers Cublize, 69550 Amplepuis.**

Vds Amiga 500 écran Philips HR + ext S12K + camera nb digit + softs graphic + soft musice + jeux + joystick + lecteur ext. 7 500 F. **Jean-Pierre JOLIVOT, 4, place du Château, 95690 Nesles-la-Vallée. Tél. : 34.70.61.21.**

Vds Amiga 500 (souris + câbles + 1 original Battle Squadrow) + poste stéréo Philips + 80 disks + boîte de rangement 100 disks. Le tout 3 500 F. **Paul LOSSIGNOL, 4, rue du Bois des Nouettes, 77280 Othis. Tél. : 60.03.32.94.**

Vds Amiga 500 complet : souris + tapis + câble péritel, joys disq, nbrx jeux 3 000 F t.b.é. **Josette WENGER, 50, rue Maréchal Oudinot, 54000 Nancy. Tél. : 83.56.98.88.**

Vds jeux originaux pour Amiga 500 Conflict Europe Crazy Cars II Meurtres à Venise Skidoo : 150 F le logiciel. **Xavier VERPIOT, 25, rue Louise Weiss, 75013 Paris. Tél. : 45.70.78.69.**

Vds A 500 + jeux 3 200 F + Sega 400 F + jeux Sega au détail 150 F l'un. Wonderboy 1 et 2, Deadangle, Rastan, californiagame, Captain Siluer + 32 autres. **Cyril MENDRE, 13, avenue de la Méditerranée, 30132 Caissargues. Tél. : 66.38.29.28.**

Vds pour C 643 imprim mps 803 600 F, lect. disk 1541 : 600 F ou 1 000 F le tout. **Olivier COUTANT, 5, rue de Stockholm, 75008 Paris. Tél. : 42.93.30.11.**

Vds log sur pc et Amiga, PC : Gp Circuit, Lombard Rally... (originaux) Amiga : Shadow of the Beast, Clown-o-Mania prix : entre 50 et 150 F (or.). **Charles-Alban COMINA, 101, chemint Vert du Blenois, 45130 Meung/Loire. Tél. : 38.45.17.98.**

Vds pour Amiga. Originaux. Kindwords 2.0 pour 300 F. Edit : disc. company. The Publisher's Choise. Pour 600 F neuf. Edit : disc company. **Jean-Noël CLAIR, BP 304, 13263 Marseille cx 07. Tél. : 91.31.67.78.**

Vds jeux originaux pour C 64 disk Thunderblade vigilante Batman Crazy Cars Robocop Cabal Power Drift Apb. 160 F. Frais de port compris. **Jean Louis ROCHE, chemin des Barrières, 97426 Trois Bassins, La Réunion.**

Vds Amiga 1000 avec moniteur coul. + lecteur externe + 120 disq de jeux + une boîte de rangement : 5 700 F à débattre. **Granet MATHIEU, 27, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.85.11.53.**

Stop affaire ! Vds C 64 + lect joystick + jeux. Valeur : 2 400 F vendu 800 F. Etat neuf. Garantie. Emballage d'origine. **Raynald Fleury, 29, avenue Louis Paget, 39400 Morez. Tél. : 84.33.16.57.**

Vds cause Amiga pour st ; originaux : Stosmaes Tro +, streplay.4, bat (tous ces softs sont accompagnés de leur cartouche !!) petit prix... urgent !!! **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René Weill, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Hep ! Pour jouer à deux sur Amiga ou st vds Cordon pour relier 2st ou 2 Amiga ou 1 Amiga et 1st pour jouer par exemple à Falcon, Populous 150 F. **Richard SCALI, 43, route de Meyzieux, 69720 Saint Bonent de Nure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds A 500 (neuf) CSE 200m, complet + softs : 2 750 F. 1040 STF + Handy scanner type 3 (clavier allemand) 5 500 F cherche contact Amiga. **Patrick. Tél. : 46.55.78.14.**

Vds Amiga 500 + 1084 + 240 disks + prise mipi + digitaliseur audio + joystick cobra + extension 1Mo + souris. Valeur 11 000 F vendu 8 600 F. **Frédéric SITBON, 6, rue de la Concorde, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.37.58.**

Vds moniteur couleur t.b.é. pour C 64 1 500 F. Vds dks de jeux pour C 64 t.b. prix. Vds disk vierges originaux 60 F échange News sur A 500. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Prouence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds Amiga 500 + 1 logiciel de donnée + 1 logiciel de traiteent de texte + nbx jeux + 1 joystick + boîtes de rangement prix : 3 700F. **Bertrand PELLETIER, 9, avenue de Verdun, 94410 Saint Maurice. Tél. : 43.68.88.83.**

Vds original Amiga populous + Falcon 400 F neuf. **Sfeve BITZ, 10, ch de Surfret, 1920 Martigny, Suisse. Tél. : 026.22.41.62.**

Vds Amiga 500 + écran 10845 + perfect sound + nbrx softs + joysticks + câbles hifi. 5 700 F à déb. (sur Paris et 95). **Eric. Tél. : 39.47.03.29 (après 19 h).**

Vds C 64 + 1541 + mon. couleur + synthe volcal + cartouche + manettes + jeux + livres + divers (Péritel...) état parfait pas de vente séparée. 3 000 F à déb. **Sylvain COUTANT, 31, rue des Envierges, 75020 Paris. Tél. : 43.49.60.48.**

Vds C 64 + 1541 + lecteur cassette + power cartridce + imprimante (MPS 803) + nbrx jeux + nbrx manuels. 3 000 F. **Jean-Philippe HETES, 210, rue de Coulvreux, 45520 Gidy. Tél. : 38.75.42.62.**

Cause Amiga vds C 64 + drive + lect K + nbrx jeux (Rainbow Island, Robocop...) + livres d'emploi + joy le tout t.b.é. à 2 000 F. **Pascal FERRER, 17, rue St Fargeau, 75020 Paris. Tél. : 43.64.64.61.**

Vds Amiga 500 + Péritel + souris 2 500 F et drive ext A1010 3,5" 600 F. Orilathos + lecteur 3" Jasmin + nbrx jeux originaux + livres 500 F. **Philippe FERDINAND, 3, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.13.05.**

Vds commodore 64 + lecteur diskette + K7 + nbrx logiciels + mantettes + prise Péritel. Le tout t.b.é. 2 500 F. **François PASSERIEUX, 81, avenue du 14 Juillet, 59139 Wattignies. Tél. : 20.96.23.17.**

C 64/C 128 échangent log. possède sur 64 : Arkanoïd, Def. of the Crown, Outrun, the Train... débutants acceptés. **Fabrice COLIN, 17, avenue J-Baptiste Diedler, 54540 Badonviller.**

Vds orig. sur Amiga : Shadow of the Beast 180 F et sur Atari ST : Twin World 130 F, Giants (compil) 90 F, Dragon Spirit 50 F, sur NEC : Sp. Harrier. **Jean-Jacques HUBERT, 2, square Ballin, 92350 Le Plessis Robinson. Tél. : 46.30.32.84.**

Vds C 64 commodore t.b.é. + lect. disk 1541 + K7 + nbrx jeux + 11 joystick prix exceptionnel : 1 750 F. Offre à saisir. **Didier AMAR, 29, boulevard Victor, 75015 Paris. Tél. : 48.42.28.22.**

Vds Amiga 500 moniteur coul. stéréo 1084 S + souris + 2 pro 500 + disq. avec nbrx jeux, util. divers + doc. + revues (Tilt, Gen.4). **Christophe GARCIA, 99 bis, rue Pasteur, 91700 Sainte Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.16.87.62.**

Vds 15 jeux orig. (Populouss + Datadisk), Fullmetalplanet, Drakkhew, Stuntcar, Rockstar, Great Courts...), l'ensemble 450 F. Amiga 500. **François LECA, 4, rue Sadi Carnot, 92600 Asnières. Tél. : 47.93.04.25.**

Vds Amiga 500 + Shadow of the Beast + 10 jeux (Battle Squadron...) + doc + utilitaires tous originaux : 5 000 F. Emballage + souris + garantie. **Jean-Régis PERRUCHOT, 19, av. du Bel Air, 94100 St Maur des Fossés. Tél. : 48.86.48.73.**

Vds pour Amiga west phaser : 200 F + extension A501 : 700 F + kick start 1.3 : 250 F + disks 3p1/2 : 10 F pièce. Recherche contact tous pays. **J.N. CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.74.12.**

Vds pour Amiga 500/200 digitaliseur perfect-sound de très bonne qualité encore sous garantie 68 F + audiomaster 2 (gratuit). **Claude DZIEDZIC, B2, rue du Béarn, 68260 Kingersheim (Ht Rhin). Tél. : 89.53.71.94.**

Vds Amiga 500 (oct. 88) + moniteur coul. (1084 haute réso) + souris + joystick + logs + livres. Le tout (état neuf) pour 5 900 F. Ne vends pas séparément. **Laurent COUSSON, 24, clos des Gâtines, rue Vivien, 95270 Luzarches. Tél. : 34.71.00.81.**

Vds C 64 + 1541 + lect. K7 avec 55 jeux K7 et 45 jeux DK + livres + éducatifs et utilitaires le tout pour 1 800 F urgent ! à saisir. **Emmanuel ALONSO, 18, rue Fournier Lecuyer, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.51.86.**

Vds pour Amiga livre bien débuter en C, éditions micro applic. état neuf, vendu 100 F. **Laurent DENOUE, TL2 EPA BP 33 Montbonnot, 38330 Saint-Ismier.**

Vds C 64 : 550 F, power card : 250 F. **Sébastien PINAULT, 15, rue du Quincerot St Rémy, 21500 Montbard. Tél. : 80.92.07.60.**

Vds commodore 64 + lect K7 + 20 jeux environ + boîte rangt + livres. Prix : 1 600 F. Bon état. Vds aussi Atari 600XL + lect K7 + jeux. B.é. Prix : 700 F. **Fabien DESSAPT, 4, rue Edgar Quinet, 63300 THiers. Tél. : 73.80.48.13.**

Vds moniteur mono ambre commodore 1404 compatible Hercules-Ega, neuf 600 F. Lecteur 5'1/4 40 pistes SF pour CPC 6128 avec câble 500 F. **Philippe BARTON, 226, chemin de la Madeleine, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.25.68.**

Vds Amiga 500 garanti jusqu'au 1er novembre 90 + 3 joysticks + tapis souris + 40 jeux (Kick Off, Great Courts) + disks vierges + cordon Péritel. 3 800 F. **Nicolas ETCHEPARE, 48, rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.24.07.77.**

Vds C 128 + 1570 + monit. zenith coul. et mono. + livres + joyst. + nbrx jeux et prog. + imprimante Sikosha GP 100 VC + papier + adap. TV. **Yvan ARNAUD, les Granges, 69390 Millery. Tél. : 78.46.37.92.**

Vds C 64 + 1541 + nbrx jeux + 2 joys. + manuels utilisations très bon état prix : 2 600 F à débattre. **MASSART, 1, allée de Digne, Viry Châtillon. Tél. : 69.96.73.01.**

Vds Amiga 500 + monit. 1084 + joystick + tapis souris + disks (jeux, utilit.) + livres + revues. Le tout : 5 400 F à débattre (valeur 7 500 F). **Cedric BAREYT, 6, av. des Anc. Combattants d'AFN, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.57.20 (après 19 h).**

Vds A 500 + extension S12K A501 : 3 500 F. **Denis FORVEILLE, 2, rue Tolain, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.73.64.16.**

Vds Amiga 2000 avec 2 lecteur 3"1/2 garanti 1 an 8 500 F. Ecran 1084 1 600 F. Extension mémoire 2 Mo 3 000 F vec logi. **Jacques DEVROC, Bâtiment E3 – Vert Bocage I E, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.42.07.70.**

Pour Amiga pistolet + 2 jeux originaux (Capone + Pow). Jamais servis. 400 F à débattre. **Bachir GHALAYINI, 3, rue des Morillons, 75015 Paris.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul. 1084 + Mouse Master + joystick + originaux + boîtes de rangement + kit téléchargement + très nbrx jeux etc. Prix 4 900 F. **Vincent ROYER, 140, av. Roger Salengro, 94500 Champigny. Tél. : 48.81.49.74.**

Vds Amiga 500, t.b.é. (déc. 89) + Mon. + joy. + sour. + dis. + j. orig. (Indy, les V. du t., r. dans., Ghost. 2) + liv. : 6 200 F. Prix réel 7 200 F. **Stéphan LAURENS, 17, avenue des Frères Tardy, 38500 VOiron. Tél. : 76.65.72.60.**

Vds A 2000 + XT + 5114 utilisé 8 mois. Garanti encore 1 an. Achète 6 600 F vendu 10 000 F. laisser message répondeur si absent. **Dominique VOILLEMOT, 30, cité Delpal, Satory, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.25.82.**

C 64 : vds Geos (ttx éditeur graphique), 100 F avec notice cherche power cartridge ou expert cartridge. **Damien BOURSAUX, 68, rue Leclerc, 67450 Mundolsh.**

Vds originaux sur Amiga : Falcom, FS2, Populous, Carrier Command, Starglide-R1, Rocket Ranger, Battlechess, F18, Battlehawks-1942, Waterloo... **Didier BISMUTH, 15, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : 43.45.06.04.**

Vds : C 64 + 1541 + 2 manettes + nbrx jeux + logiciel + manuel prix 2 600 F. Achats : jeux pour : 520 ST ; F29, Cabal, Robocop, Great Court, Crazy Car 2. **Daniel NUNES, 33, rue du Vieux Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds commodore C 64 + 1541 + très nombreux logiciels. Le tout cédé pour 1 700 F. **Bruno BAUDON, 1, allée des Platanes, 95330 Domont. Tél. : 39.91.34.80.**

Vds Amiga 500 1 mega garantie 20 mois avec Pro 5000 et 2 souris pour 3 500 F. **ALain CARIOU, 4, avenue du Muguet, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.17.72.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul. + tuner-TV printel + 60 disq. + docs + liais.hifi. Tout t.b.é. Vendu : 5 500 F. **Serge COLIN, 23 rue du Sergent Bobillot, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.15.60.**

Vds Amiga 2000 très récent et très peu servi, avec moniteur et 2e lecteur interne. Le tout en parfait état : 8 500 F à débattre. **Fabrice GARCIA. Tél. : 43.86.55.15.**

Vds A 500 (sous garantie) : 3 000 F + extension A 501 : 800 F + lecteur 5"25 (gar.) : 1 100 F + mon. couleur : 1 500 F. ou 6 400 F le tout avec 100 disks. **Stéphane LOQUET, 343, rue Robert Schuman, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.00.85.**

Vds A 2000 + impr. Canon coul. + 2 lect 31/2 + 1 kit PC + 1 lect 51/4 + mon coul. + jeux + C 64 + lect disk. **Léonard MESSINA, 15, rue des Marronniers, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.12.17 (10 h - 20 h).**

Vds Amiga 2000 + carte PC-AT + NCR extension sous garantie + nbrx jeux. Ensemble ou séparément cause double emploi le tout t.b.é. PS moniteur 84. **Nicolas DEROIDE, 35, rue Etienne Marcel, 75001 Paris. Tél. : 42.36.45.84.**

Vds pour Amiga 2 originaux : Indy (aventure graphique tout en français) : 170 F + Denaris : 70 F ou les 2 : 200 F Greetings to Solid Snake. **Cedric PETIT, 98 Immeuble Guyenne, rue Pierre Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds SX 64 (CG4 portable mon. coul. + disk intégré) + K7 + nbx disk jeux + util + 2000 pages de doc + originaux + 1 clavier C 64. Le tout 3 500 F. **Laurent SZWARC, St Crespin, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : 35.90.16.18 (après 20 h).**

Vds C 64 N + 1541 + Joyst + prise Péritel + nbrx jeux. Le tout 2 000 F. **Laurent BLIN, 42, avenue de la Division Leclerc, 93350 Le Bourget. Tél. : 48.36.46.79 (après 19 h).**

Vds Amiga 500 + ext. mémoire + jeux + livres + oyst. : 3 800 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

Vds Amiga 500 neuf sous garantie avec mon. couleur 1084, souris, softs, joystick. Prix : 5 000 F. **Gérald LARCENTY, 146, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03 (après 19 h).**

Vds sur Amiga : Sword of Sodan, Delux Paint II, Maydays-quad, Operation Jup. 4x4 Offroad, Battlechess, Pachania, Castlewarrior, Gunship : prix raisonnable. **Arnaud ABITBOL, 25, rue de Montbrillant, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.52.13.**

Amiga 500 + 1084 S + 200 disks + 1 joy. + souris. Vente séparée impossible. A 500 encore sous garantie et 1084 S 1 an et demi. 7 500 F. Extension. **Christophe RIBEIRO, 4, place Gaston Couté, 91150 Etampes.**

Vds C 128 D + moniteur 1901 coul. 80 col. 3 000 F. Drive 1541 800 F. Imp Seikosha GP 500 500 F. Jeux originaux 50 F. Livres + docs C 64/128 + émul minitel. **Philippe FORT, 1, rue du Docteur Labbe, 75020 Paris. Tél. : 43.61.86.55 (après 19 h).**

Vds C 128 + drive + lec. K7 + moni. couleur + imprimante + joy. + manuels + 3 cartouches (Power, etc) + très très nbrx jeux. A débattre. **Tanguy MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.**

Vds prgs Amiga originaux (boîte + notice), et aussi d'anciens jeux CBN 64/128 (K7 et disk). Petits prix. **Christian CLAVES, rte de Montbrison, 42680 St Marcellin-en-Forez. Tél. : 77.52.81.61.**

Vds jeux sur K7 pour C 64 dont : Law of the West, Bombjalk, Last V8... (il y en a une centaine). **Sébastien GALLULA, 8, allée Arthur Honegger, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.35.64.**

Commodore 64 + lect 1541 + lect. K7 + imp; MPS 803 + 2 rubans + 2 joyst. + câble Péritel + 150 disquettes de pgmes + livres + docs. 2 500 F !!! **Christophe LOVERGNE, 4, rue Daniele Casanova, 59223 ROncq. Tél. : 20.03.01.73.**

Vds pour Amiga nbrx orig. : Populous + Data disk + Lord of the Rising Sun... + disk vierges (270) + boîtes de rangement. **Serge LAURENT, Villa Champ Tisserand Lingeat Viriat 01440. Tél. : 75.25.33.46.**

Vds originaux pour Amiga : Winsa, Warrior, Voyageur du TPS, Chase HQ, Falcon 1. Falcon 2. 150 F l'un. 1 Navy Moves Tintin, Mortevielle, Manoir 100 F l'un. **Jean-Philippe GUYOT, 85, rue de Rivoli, 75000 Paris. Tél. : 42.60.19.71.**

Vds C 64 + 1541 + adaptateur Péritel + joystick + magnéto K7 + K7 + disquettes ; le tout 1 800 F. **Fabrice BOURGINE, 5, rue Detœuf le Hamelet, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.32.59.**

Vds pour Amiga logiciel graphisme deluxe paint 2 jamais servi (manuel, 1 diskette) valeur 650 F vendu 300 F. **Christophe DUPONT, 29, rue Edwige Carlier, 59730 Solesme. Tél. : 27.37.37.19.**

Vds Amiga 500 péritel + 10 jeux + 2 joysticks. L'ordinateur est encore garanti 14 mois. Le tout vendu 3 300 F. **Philippe GUERMONPREZ, 55 bis, rue de la Libération, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : 69.00.23.85.**

Cherche contact sur Amiga. Vds bouquin de GFA Basic 0.2 t.b.é. pour Atari ST + STE. **Frédéric MALIE, 30, rue des 3 villes, 88100 St-Dié. Tél. : 29.55.17.24.**

Vds C 64 + 1541 + 1531 + monit. coul. + 2 joys. + powercartridge + tool 64 + jeux sur K7 + nbx jx sur disq. (Test Drive I et II, Triv. P...) + 13 liv. + couvercle : à déb.

Cyril-Olivier PREISS, 92, rue du 3 décembre, 68150 Ribeauville (Alsace). Tél. : 89.73.65.21.

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + extension A 501 + jeux le tout état neuf 6 500 F. **Fabien VILLARD, 19, rue du Roi René, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.09.74 (après 19 h).**

Vds 16 jeux sur C 64 K7 original. (Silent Service, Gauntlet, Space Harrier, Greent Beret, Super Cycle, Ghosbuster...) le tout 650 F. **Jean-Louis FERNANDES, 10, rue le Royer, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.04.53.**

Vds C 64 + monit. coul. + lect. disk + 2 lect. K7 + joyst. + nbrx jeux. Le tout pour 3 000 F. **Fabrice TELLIER, 28, rue du Vert Gazon, Valenciennes. Tél. : 27.42.02.83.**

Vds C 64 + 1541 + 33 log. + boîte (50 disquettes) + Speedking + livres + câble Péritel, 43 disq. df-dd + pendulettee Tilt : cadeau). Acheté : 3 500 F. Vendu : 1 400 F. **Thomas FREUNDT, la Roseraie bâtiment Q, 78750 Mareil-Marly. Tél. : 39.58.27.26.**

Originaux Amiga 120 F (tout neufs) Hard Drivin, Beverly Hills Gop, Manial Mansion, Fighting Soccer, Beast, ect. POur C 64 90 F : The Duel (test privé 2). **Hervé HADMAR, 68, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Tél. : 42.01.56.07.**

Vds : originaux disq. C 64 : power drift (80 F), Serve and Volley (60 F ou 120 F les 2), CD (Prince, the Cure...). Ach : Juggernaut, ZX81 1K (sur région). **Nicolas DILLIES, 5, place du Gal de Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Vds Amiga 500 + souris + extension mémoire + 4 joysticks + 30 jeux orig. disks + journaux informatiques. **Arnaud SUISSA, 111, rue Monge, 75005 Paris. Tél. : 47.07.15.86.**

Ami, vds lecteur 3 1/2 et 5 1/4 sur Amiga, ainsi que extension mémoire, prise midi et digitaliseur sons. Ecrire pour contact sérieux. **Willy BOISAUBERT, 29, bld Branly, 60180 Nogent, France.**

Vds jeux pour Amiga (Bomber, Sim,ity, F-18, FS II, Jet, etc...) à débattre. Vds console CBS + 4 jeux en excellent état + volant à réparer : 800 F. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 COmbs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vds Amiga 500 + extension 512 K + DF1 + moniteur couleur + souris + tapis souris + 2 joysticks + nbrx logiciels. Le tout t.b.é. 6 500 F. **Franck BATAVE, 4, rue de Terrasson, 93190 Livry Gargan. Tél. : 43.81.40.19.**

Vds jeux originaux Amiga Strider portes du Temps, Blood Money, Lancaster, Silrorm, Hard, Ori vin, Marble, Madness. Prix : 80 F pièce. **Claude OLLIVIER, la Grande Plaine, bât A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds pour Amiga : the Art of Chess, Barbarian, Buggy Boy, Ikari Warriors, Insanity Fight, Mercenary, Terrorpods, Thundercats, Wizball. 100 F chacun. **Sébastien DEBUIRE, 39, avenue des Grévières, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.44.83.**

Vds C 1280 : moniteur + clavier + lecteur disq. + 65 jeux, prix à débattre. **Christophe RITMANN, 4, rue de Touraine, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.33.41.66.**

Vds C 64 N + 1541 II + 1530 + jeux : t.b. état 1 700 F à débattre. **Alexandre COMPAGNON, 56, avenue de Jasseron, 01000 Bourg-en-Bress, Ain. Tél. : 74.22.23.76.**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + extension mém. + lecteur ext. + joystick + souris et nbrx logiciels originaux. Prix 6 000 F. **Patrick SZAMVEBER, 20, ave. de Provence, 78140 Velizy. Tél. : 39.46.52.28.**

Vds C 64 + drive 1570 + 1530 + 100 disks + bouquins + power cartridge : 2 000 F (port compris). **Jean-Bernard GRASSET, 10, rue de la Forêt, 18340 Leve. Tél. : 48.25.11.21.**

Vds Amiga 500 + 1084 + drive externe + nbrx jeux + livres pour 6 60 F (le tout est garanti). Vds originaux Drakken ; Kristal ; Voyageur du Temps : 150 F. **Ludovic FARACHE, 30, rue du parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

THOMSON

Vds T08 monit. coul. + crayon optique + nbrx jeux /Space racer, Mach 3, Marche à l'ombre, etc.) + joyst. + manuel + livre. TBE. 1 700 F. Stéphane RION, 51, rue Jean-Jaurès, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 61.16.56.76 à partir de 17 h 30 sauf mercredi.

Vds M06 Thomson + K7 jeux + câble Péritel, sous emballage neuf + stylo + livres. **Jean-Paul ZEMMOUR, 11, rue Fessart, 75019 Paris. Tél. : 42.01.11.51.**

Vds T08 + lect 3.5 p. + 2 manettes + crayon optique + nbrx jeux (Wizball, Arkanoïd, Mach =, etc.) + util. (Paragraphe, etc.) + revues et doc. Le tout 2 000 F. **Enrick ADAM, 52, rue Hector-Berlioz, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 48.60.40.81 à partir de 18 h.**

Vds T08 + mon. coul. + lect. disk. + 11 jeux + 2 joys + cray. opt. Prix neuf : 7 000 F, cédé à 3 000 F. Acheté Noël 88. **Olivier JEAN-BAPTISTE, 40, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.22.07.26.**

Vds clavier Thomson M06 Pack PC 66N UC + lect. K7 + cartouche + crayon + manette + manu. + 50 log. + jeux éduc. TBE. 2 500 F. **Michaël BURGEAT, 100, rue Massenet-la-Clochette, 59500 Douai. Tél. : 27.97.37.08 après 18 h.**

URGENT ! Vends T08D + jeux + util. (Colorpaint + studio) + programmes. Bon état. Prix à déb. Vds pour ST, FM Melody Maker. **Guillaume REMERO, 10, rue Verrerie, 21000 Dijon. Tél. : 80.29.89.97 après 19 h.**

Vds Thomson M06 + 6 jeux (Silent service TNT Bob Morane, etc.) + 1 joy. Pour 800 F ! Ne ratez pas cette occasion unique ! **Cédric PARIS, Neuflize, 08300 Rethel.**

Vds nbrx jeux K7 pour Thomson (Duel au Colorado, Tout Schuss, Inspecteur Gadget, Scrabble, etc.) : 70 F pièce. **Cyril LESPAGNOL, 25, rue lannes, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.43.40.81.**

Vds T08 + écran super coul. + lecteur de D7 + crayon opt. + 1 joy. Occasion à saisir. Prix sacrifié 2 000 F. **Jean-Pierre BATTELIER, 22, route du Revard, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.30.35.**

Vds Thomson M06 + 9 jeux (Arkanoïd, les Pass. du vent, etc.) + manuel basic + crayon opt. Le tout TBE (1986) : 1 000 F. URGENT. **Franck FERICELLI, 1, rue Saint-Hubert, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.84.43.**

Vds Thomson T016 PC /couleur + jeux + manuels + disk. vierges. 4 500 F. TBE. **Fabien PUTEGNAT, 46, rue du Fort, 92140 Clamart. Tél. : 46.38.19.54, laissez message.**

Vds disq. T08D (Bobo, Slapfigt, Topgun) 400 F. Cherche Télétel T08D ou plan pour transformer un Télétel T07 en Télétel T08D. URGENT. Merci. **Pascal DELOHEN, 4, rue de l'Eglise, 80150 Crecy-en-Ponthieu. Tél. : 22.23.61.25.**

Vds T08 + 1 manette + jeux + livres. Bon état. Pour 4 500 F. URGENT. **Sandrine JOBARD, 20, rue Cornée-Renard, Logis Bragnard, 52100 Saint-Dizier. Tél. : 25.05.56.02.**

Vds clavier T08 + lecteur de disq. + 50 jeux. 950 F. (Région parisienne). **Sébastien FAVREAU, 35, rue de l'Ile-de-France, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.92.32.91.**

Vds Thomson M05 + magnéto + livre + docs + crayon opt. + jeux. 1 000 F. Offre ferme. **Stéphane. Tél. : 95.20.36.47.**

Vds M06 + joyst. + imprimante + jeux + crayon opt. + guide + revues. 1 300 F. **Norbert MOULIN, 6, rue des Mésanges, 42130 BœN. Tél. : 77.24.40.38.**

Vds P016 PC coul. (CGA) XT (10 Mhz) + nbrx jeux + util. + livres. Le tout 4 500 F. **Fabien PUTEGNAT, 46, rue du Fort, 92140 Clamart. Tél. : 46.38.19.54.**

Vds Thomson T08 lect. 3,5 p. + 42 jeux (Bivouac, Prohibition, etc.) + manette : 1 500 F. Sinclair 48/128 K + 110 jeux (Batman, Cabal, Operation wolf, etc.) : 1 600 F. **Bruno CHOQUE, 8, rue des Tilleuls, 60120 Ansauvillers. Tél. : 44.51.48.82.**

Vds jeux + M05 + lecteur K7 + crayon opt. + livre progr. + 1 manette + nbrx jeux (Eliminator, etc.) + log. dessin + manuel. 500 F à déb. **Arnaud KAMMERER, 12, rue de Chaligny, 75012 Paris. Tél. : 43.47.09.38.**

Vds T09 + crayon opt. + 25 log. + 2 joyst. + guide + disk de TTX. 2 500 F à déb. **Arnaud MACHEFERT, 88, rue de Rochefort, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.16.58 après 19 h.**

URGENT ! Vds PC TO 16 état neuf, dble drive, écran CGA, cadeau de 50 jeux et util. + crate joyst. 6 000 F. **Fabien DE MATRA, 38, bd Lord-Duveen, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.64.51.**

Vds jeux pour T08-T08D : Mach 3, Space racer, Erebus, Quad, Cobra, Cartouche de dessin Pictor, Maddog : 100 F chaque ou 500 F le tout. **David NICOLIER, 14, square des Chevreuils, 77240 Cesson. Tél. : 60.63.94.07.**

Vds Thomson T08 + monit. coul. + lect. 3 p. 1/2 + crayon opt. + jeux. Le tout pour 3 000 F, TBE. **Cédric FURIN, Champeil, 19700 Seilhac. Tél. : 55.27.95.63.**

Vds jeux pour T08-8D-9 en disk + jeux pour T07-70 en K7. Vds aussi cartouches. Rép. assurée si joint env. timbrée. Ech. Routines. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57770 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vds div. matér. inform. /orig. + péritel + interface + doc.) pour ZX-TP7-vidéo pack. Le tout 2 550 F, ou séparé. **Liliane SZLAGA, 1 bis, rue de l'Hautil, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.11.87 après 18 h.**

Vds nbx jeux sur disk 3'5 ou QDD sur T08,9,9+ (Turbo cup, Chicago 90, Captain blood). Rech. disq 3'5 vierge à 5 F l'unité. **Antoine LEROUX, 5,, ruelle Marin, 60480 Froissy. Tél. : 44.46.91.27.**

Vds moniteur coul. Thomson MC9J 936. Super état. prise Péritel (cause monochrome) avec doc. + câble + emballage d'origine. 1 600 F. URGENT. **Jean-Michel DELIERS, 10, rue de Gascogne, 95300 Pontoise. Tél. : (1) 30.31.14.43.**

Vds TO 8 + lect. 31/2P + livres et disq. de jeux + crayon optique + joystique. **Pascal MLINARIC, 32, rue de la Garenne, 78130 Chapet. Tél. : 34.74.19.50.**

Vds Thomson T09 + 512 Ko, lecteur disq., cartouche, monit. coul., crayon opt., manuels. Disq. : Appl, initi socle, très peu servi, disq. dur, joy, disq. vierges. 5 500 F. **Cédrik Buixo, 11, av. J.-B. Garnier, 95550 Bessancourt. Tél. : 39.95.22.99 (répondeur).**

Vds imprimante Thomson PR90600, bon état : 2 500 F (avec cordon). Pour tt rens. tél. **Thierry RIGOT, Nespouls, 19600 Larche. Tél. : 55.85.82.66 après 19 h.**

Vds T08 : 900 F, jeux (originaux) : 700 F les 15. Vends lecteur 3,5 : 750 F. Possiblité de vendre le tout : 2 500 F. **Jean-Paul DA SILVA, 10, rue Julian-Grimau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.64.33.**

Vds T07 (unité centrale +, ext. 16 K + joyst. + nbrx manuels, jeux et util. 1 000 F. **Jérôme POUYET, 15, rue Lepoutre, 94130 Nogent/Marne. Tél. : 48.76.59.40.**

Vds sur TO en disk 3,5² nbrses compils à 100 F l'une + de supers jeux à 50 F l'un (Bumper World, etc.). Liste sur simple demande. **Emmanuel GIRUADON, 25, rue de la Malicorne, Le Cros, 03410 Domerat.**

Vds T08 + lect. disks 3,5 P + 4 jeux. Prix : 1 400 F. **Fabrice OPERTO, 413, cours du Centenaire, Imm. Les Tennis, 065000 Menton. Tél. : 93.57.73.80.**

Vds T09, monit. coul. + impr. 80 col. + lect. K7 + souris + 2 joyst. + 16 jx + 9 éduc. + 10 disk. vierges + manuels + basic DOS. Le tout en TBE. Acheté 9 400 F, cédé à 5 000 F. **Mathieu PEREZ, 36, rue Raspail, 04200 Ivry/Seine. Tél. : 46.72.63.39.**

Vds T08D 512 Ko + logiciels + périphériques. 3 500 F à débattre. **Vincent FRECAUT, 24, rue de Méric, 57140 Woippy. Tél. : 87.33.27.43.**

Vds T016 XPDD couleurs + souris + carte joyst. + 20 jeux + manuels. Le tout en TBE : 7 500 F. **Vathana KIM, 15, rue des Aulnes, 95000 Vauréal. Tél. : 34.21.10.66.**

Vds T09 + jeux + crayon opt. + 2 joyst. + util. + manuel + câble Péri. + disk. initiation. Le tout TBE. 3 000 F. **Laurent ZINCK, 9, rue de Bischwiller, 67620 Soufflenheim. Tél. : 88.86.71.12.**

Vds T09, moniteur, imprim., nbrx jeux (Turbo cup., Maxi bourse, etc.), manette (8 micro switch), cray. optique. Valeur 14 000 F cédé à 4 500 F. **Jean-Mathieu BAUDRY, 58, rue des Nourbottes, 60129 Bethancourt-en-Valois. Tél. : 44.88.65.13.**

Vds MO 5 + lect. cassette = tranf. + 2 manettes + manuel util. + cube basic + journaux progr. + nbrx jeux K7 et cartouche. Le tout 2 500 F. URGENT. **Muriel CHESQUIERE, 398, rue Jules-Guesde, 59510 Hem. Tél. : 20.83.44.12.**

Vds T09 + monit. coul. + imprim. 80 col. + nbrx jeux et éduc. 4 500 F à déb. **Florent GAMBRELLE, 40, rue du Pavé-de-Grignon, 94320 Thiais. Tél. : 48.90.57.59.**

Vds T09 + monit. coul. + nbrx jeux + câble Péritel. 2 000 F. Vds console Séga + 4 jeux (Pro wrestling, Power strike, Alex, etc.) **Rapahël VIDAL, 13, rue des Remises, 94200 St-maur. Tél. : 48.83.92.69.**

DIVERS

Vds 464 coul. + 74 log., (Savage, Oper.Wolf, Last Ninja 2, Titan) + 2 joys. + nbrx livres + câble 2 joys, t.b.é. le tout cédé à 1 695 F. **Mathieu IBANEZ, 280, rue de la Faisanderie, 77176 Nandy. Tél. : 60.63.58.95.**

Vds urgent PC 1612 SD NN + impr. PMD 3000 + log. orig. + utilitaires t.b.é. LG tout 6 000 F. **Joseph HADDAD, 11, av. Pierre Koenig, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.92.48.11.**

Disquettes 3 1/2, double face, double densité, 67 F la boîte de disq. (port compris). Pour tous renseignements. **Thierry BIANCARELLI, 47, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.83.55.24.**

Vds DMP 2160, jamais servie, sous garantie + Textomat. en cadeau un joy. Prix : 1 500 F. sur Paris de préférence. **Florian PERNES, 147, bd du Montparnasse, PARIS 6e. Tél. : 43.25.88.98.**

Vds jeux Nec : Mr Heli ; Bloody Wolf ; Moto Bike ; Dragon Spirit : 300 F chacun ; Cyberg Cross ; Billiard ; Rockon : 250 F ; Manette Turbo : 250 F. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin Deleuze, 93200 St Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds écran mono. Sanyo 31 CM très peu servi cause achat coul. Prix : 400 F. **Guillaume FERLING, 30, rue de la Clairette, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.66.93 (après 17 h).**

Vds manette Konix PC neuve (cause erreur d'achat) valeur 200 F vendue 120 F. **David LOMBARD, – Clarafond £ Sâles, 74150 Rumilly. Tél. : 50.01.23.26.**

Vds Exeltel + mdnit. coul. + 2 joys. + utilitaires + livres + nbrx jeux + lecteur K7 + modem intégré. Prix à débattre. Valeur : 9 000 F. **Sébastien ROGER, 22, rue du Chemin de Fer, 68560 Hirsingue. Tél. : 39.40.59.85.**

Stop ! Vds MSX1 Sony HB75F : 550 F ou échange contre 2 jeux pour NEC. Cherche aussi correspondant NEC. **Djamel DJENADI, 18, rue Auvry, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.15.13.**

Vds Tandy 1000 EX 640 KO lect. 5²1/4 360 KO + joystick + souris + 1000K util. et jeux + moniteur coul. 100 % compatible IBM. 6 300 F. **Freddy BATHOUIN, 41, rte des Vignes, 78270 Bonnieres. Tél. : 30.93.13.03.**

Vds PC/XT 640 KO + turbo 10Mhz + 2 lect. 360 KO + DD 20 Mo + Ega Paradise + Ecran 14² coul. ega + imprimante + souris Crosoft + logiciels. 11 000 F ! **Thomas VIEILLESCAZES, 47, rue Descartes, 75005 Paris. Tél. : 43.29.47.86.**

Vds imprimante Citizen 120 D + câble + cartouches + TTX t.b.é. pour 900 F. **Karnik SUSANYAN, 18, quai J.B. Clément 121/A, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.37.99.**

Vds Sharp Pocket Computer PC-1150 10 K.R : 2 tel, 8 table + CE-125 printer et microcassette recorder + papier thermique + adaptateur ECT : 1 500 F. **Nicolas LETELLIER, 114, rue Rambuteau, 75001 Paris. . Tél. : 42.36.33.67 (à partir de 18 h 30).**

Vds 10 Computer hits V5 (compile) : 100 F + Le Monde de l'Arcade (compile) : 115 F ou le tout : 300 F CPC disk. **Arnaud PLANQUELLE, 17, rue Saint Léonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.77.47.**

Attention offre exceptionnelle ! Vds log. orig. + manuels (t.b.é.) : GFA-Basic 3.7 (350 F), GFA-compilateur (150 F) et Chess Master 2000 (100 F). **Cyril BRIAND, Trouville la Haule, 27680. Tél. : 32.57.48.22.**

Vds orgue meuble Yamaha. Midi. Sequencer. Bar + 2 cartouches + banc + doc. valeur : 21 000 F. Vendu : 9 500 F. Une affaire !!! **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : 34.60.16.01.**

Vds jeux pour NEC PC engine vigilante : 400 F. Dragon Spirit : 400 F et Alien Crush (flipper) : 300 F. **Cyril DUSSEAUX, La Plante aux Flamands, Bt. B8, 95350 St Brice. Tél. : 34.19.32.59.**

Vds Tandy état neuf compati. IBM PC + moniteur coul. + joyst. + manuels d'utilisation + possibilité jeux (256 k). 5 500 F. **Stéphane LEROY, 1, allée Dumont d'Urville, Hameaux de l'Alouette, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.26.92 (après 20 h).**

A saisir : imprimante Seikosha SP 1000-CPC, compatible CPC + câble + carton de feuilles + manuel traduit en français. Le tout 1000 F (ou plus). **Sébastien FIORE, 254, ch. de l'Ouvaire, 06370 Mouans Sartoux. Tél. : 93.75.71.94.**

Vds jeux orig. : Purple Saturn Day, Forgotten Worlds, Precious Metal, Silkworm, Explora II 100 F chaque. **Laurent GODEFROY, 40, rue Chanzy, 72000 Le Mans. Tél. : 43.84.38.35.**

Originaux ST : Crazy II, IK+, Spectrum, les Voyageurs du Temps, Dragon Ninja Flight II, Obliterator, Barbarian, Enigme à Madrid, le tout 1 300 F **Julian DOTHUC, 149, rue Gabriel Péri, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 47.06.80.61.**

Vds CBM 64 + moniteur coul. + Drive 1S41 + lecteur de cassette + disk. Le prix : 20 000 FB. **Frédéric CATRY, rue des Trieux 60, 6221 St-Amand (Belgique).**

Vds originaux : Gauntlet II : 120 F + Enduro Raler : 80 F + Chess Master 2000 : 200 F + Maths 5e, 4e : 250 F + Sargon II : 250 F + Calcomat II : 600 F + Speedring : 80 F. **Hervé BREUIL, 8D, rue de Reims, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.56.14.04 (après 18 h).**

Vds télé coul. Sharp 36 cm 1 500 F + magnétoscope Secam + télécommande 2 000 F le tout t.b.é. 3 000 F. **Jean-Luc TAUNAT, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tél. : 40.09.01.42.**

PETITES ANNONCES

Vds CBS collecovision + Roller Controler + 5 K7 le tout t.b.é. emb. d'origine pour 1 000 F (urgent) port compris ! **David MARTENS, 2, rue des Bleuets, 59770 Marly. Tél. : 27.30.27.54.**

Vds Oric Atmos 48 K + jeux + livres + câble antenne (bon état). **Thierry DUJARDIN, 33, rue du Sentier, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.55.31.**

Vds Goupil G5 286 compatible AT, 10 mhz, disq. dur 40 Mo, écran Ega monochrome, clavier IOZ touches. Peu utilisé. 15 000 F. **Huy PHAN, 23, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.26.86 (le soir).**

Vds, ou échange contre Ultma 4 ou King Quest 4, Indiana Jones and the Last Crusade pour PC 5²1/4 : 200 F. **Stéphane ETIENNE, 233, rue des Vignes l'Evêque, 54200 Ecrouves.**

Vds lecteur-enregistreur compteur, 5 touches, arrêt automatique de fin de bande. Prix 250 F. **Robrt OLIVAR, Le Moulin rte des Chirons, 13190 Miramas (Bouche du Rhône). Tél. : 90.58.49.31.**

Vds jeux originaux pour PC 5²1/4 avec notice (Double Dragon, Outrun, African Raiders, Budokan, Targhan, de 100 à 150 F) + cherche contacts. **Tél. : 97.54.81.99.**

Vds jeux originaux pour PC 5'1/4 : Budokan, Sherman M4, American Dreams... **Patrick LEMAITRE, 8, rue Gay Lussac, 62210 Avion. Tél. : 21.70.57.80 (après 18 h 30).**

Vds jeux pour PC 3,5P : Indy (aventure), Falcon, operation Jupiter, Meurtre à Venise, Quete Oiseau Temps, Nord et Sud, chessmaster (originaux) : 1 100 F. **Nicolas FOURNIS, 3, rue Heri Kapferer, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.52.27.**

Vds Yamaha CX5M 96 Ko unité de synthèse FM clavier musical joystick Nbrx programmes originaux + imp. Canon, val. : + 12 000 F (88) vds : 3 800 F liquid. **Gérard NOYAU, 1, rue Rosenberg, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.25.02.79 (w.e.k. soirs).**

Vds moniteur coul. Fidelity t.b.é. Prix 1 500 F. Convient pour Atari ST et autres. **Laurent GAYET-METOIS, 67, bd Négrier, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.23.16 ou serveur au 43.81.84.77.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad + 2 logiciels : neuve : 1 700 F au lieu de 2 650. Vds aussi console CBS + 2 modules 1 000 F au lieu de 3 600 + jeux. **Hervé SEGUIRAN, 75, r?e du Moulin à Vent. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds EXL 100, bon état. Unité centrale + monit. monochrome + clavier infrarouge + lecteur de cassette + basic. Le tout cédé à 990 F. Urgent. **Ardechir LOTFI, 32, allée de la Toison d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.26.46.**

Vds pour PC et comp. logiciels originaux (F19, F15 N° 2, ZAK, 688, SQ2 et 3, et nombreux autres). Prix : de 50 à 200 F. Prix groupés. **Laurent HYCZA, 13, rue Dajot, 77000 Melun. Tél. : 64.37.55.99 (après 18 h).**

Vds SM124 neuf, garanti 1 an. Jamais servi, emballage d'origine. Vds cause achat moniteur multisync. vendu 1 200 F frais de port compris. **Pascal SCHMIDT, groupe scolaire A2 Hector Berlioz, 57460 Behren.**

Vds originaux PC & compatibles : Gold Rush (120 F), Bard's Tale (100 F), Gauntlet (100 F), Pete Rose Baseball (100 F). Echange possible. **Jean-Christophe REMONT, 75, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 45.74.05.82.**

Vds livre du GFA Basic : 100 F supers-jeux Atari ST : 70 F (listing) demander Christian. **Christian DENECHAUD, 4, sq. Gérard de Nerval, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Vds mémoires RAM 41256-100NS pour extensions sur Atari, Amiga, PC et C 25 F pièce. **Philippe BUR, 12, impasse des Cévennes, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.52.10.**

Vds originaux ST Bloodwych, Hound of Shadow, Hystery Mummy, Legen Djel, Bard's Tale, Star Trap, Dream Zone 100-130 F. Cherche aventure et éduc. **Christine DEBAQUE, 4/21, chemin des Tailleurs, 59650 Villeneuve d'Ascq (Nord). Tél. : 20.91.21.06.**

Ordinateur Sinclair 128K spectrum + 2 PLVS, 30 jeux et une manette 1 200 F. **Jean-René SAINT-LEGER, 2, rue Gérard Philippe, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 30.58.37.82.**

Vds pour PC compatible moniteur monochrome Sanyo très bon état. Prix 500 F. **Xavier BRUNET, 1, parc de la Faisanderie, 95290 l'Isle Adam. Tél. : 34.69.55.10.**

Vds co-processeur mathématique 80287. 1 000 F. **Philippe HININGER, 6, rue Pierre et Marie Curie, 45380 La Chapelle St Mesmin. Tél. : 38.43.91.87.**

Vds MSX 1 4B-75F Sony t.b.é. + 5 cartouche + lecteur de K7 + nbrx jeux + livre + 1 joystick : le tout 1 400 F. **Grégoire EKSERCIYAN, Stamu II, allée, Maurice Audin, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.69.25 (après 19 h).**

Vds état neuf une carte extension disque dur 20 Mo ventilée et formatée (mod. Western Digital) : 2 000 F. **Daniel PADOIN, 17, rue des Marguettes, 75012 Paris. Tél. : 43.44.83.37.**

Vds synthé. vocal 300 F et AMX mousse avec logiciel état neuf 400 F et lecteur DD1 valeur 1 800 F, vendu 1 200 F. Matériel Amstrad. **Manuel SANCHEZ, 10, boulevard du Bennevy, 74500 Evian. Tél. : 50.75.61.22.**

Vds spectrum + 2 péritel 128k, t.b.é., joyst. + adap. joy. + nbrx originaux (Last Ninja 2, Gunship, Blood, Xybots, Silkworm, Ik+) : 990 F. **Patrice AUBRY, 4, avenue du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : 45.45.07.94.**

Vds matériels : 1 Amiga et 1 Atari + jeux et joys. 3 000 F pièce. Vds ou échange prgs. Amiga. **Michel. Tél. : 47.35.22.98 (après 18 h).**

vds Magnum + Nest Phaser pour 6128 neufs jamais servi + jeux orig. DK + K7 ELR ou tél. à déb. **Jean-Michel BOURRAT, au bourg de Montchal, 42360 MONTCHAL. Tél. : 77.28.74.36.**

Vds carte ega paradis E 480, Auto-Switch (640 x 480). Parfait état. Prix port France compris : 1 100 F. **Claude FILLET, 16, rue J. Romain, 37550 St Avertin. Tél. : 47.28.35.31.**

Vds Spectrum 128 K+2 + Oric Atmos 48K (alim. neuve) + K7 jeux + manuel, le tout 1 800 F. Vds Amstrad DMP 2160 neuve + textomat + cordon + manuel : 1 400 F. **Jean-Philippe HELENE, Vierville-sur-Mer, 14710 TREVIERES. Tél. : 31.21.42.50.**

A saisir ! Vds Spectrum + 48 K clavier mécanique + magnéto + jeux + manuels + joystick. Bon état. Le tout cédé : 1 500 F. **Stéphane BLONDELLE, 61, rue Henri Barbusse, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.16.86.**

Vds nbrx revues : Tilt, Micro news, Gen 4, Commodore Revue, Anews, Joystick Hebdo. Bon état et pas chères. Liste sur demande. **Stéphane FRANLON, 20, rue du Père Goriot, 95360 Maffliers. Tél. : 34.73.90.75.**

Vds Robocop 100 F Fighting Soccer 95 F en disc ; Barbarian 2 la marque jaune 50 F chacun en K7 et la compil. Karaté Ace ; (CPC). **Cedric JEANJEAN, 7, impasse Henri Matisse, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.11.56.**

Vds compatible PC XT, 640 Ko, disq. dur 20 Mo, CGA, Ports Série et Para., 8 000 F. **Ludovic GAUTHIER, Les Barreaux, 44860 Pont-Saint-Martin. Tél. : 40.32.71.65 (après 20 h).**

Vds synthé FM Yamaha YS 200 (sous garantie) + câble midi + soft pro 24 III pour Atari ST + midimixs. Le tout : 3 500 F. **Antoine MEOT, 24, rue Jean Jaurès, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.53.60.**

Vds moniteur couleur Fidelity, t.b.é. pour Atari, Commodore, etc. A débattre. **Laurent GAYET METOIS, 67, bd Negrier, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.23.16.**

Vds nbses cartouches de jeu et module turbo pour console CBS Colecovision. 100 F le jeu. Vds aussi Oric Atmos 48 k : 400 F. Le tout en t.b.é. **Philippe PAULEAU, impasse St Exupéry-les-Craux Est, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds joystick Aebdo du numéro 23 au numéro 36 et les numéros 17-16-15-39 à 8 F l'un ou 120 F le tout. **Andy SANTANGELO, 1, chemin Villamont, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.99.72.89.**

Vds PC portable Victor V86P + imprimante NEC P2200 24 aiguilles + Works 12 000 F (sous-garantie). **Carole GRESSE, 9, rue des Nanettes, 75011 aris. Tél. : 43.38.97.83 (après 19 h).**

Urgent vds imprimante Star LC 10 excellent état + facture + papier 1 400 F. Sup. affaire. **Fabrice COMMUNAUX, 12, rue Louis Calmel, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.65.68.**

Vds softs pour NEC (News Japonaises) 290 F pièce. Vds console NEC garantie 8 mois + vrai joystick 1 000 F. **Olivier SCAMPS, 17, avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.45.92.**

Vds jeux MSX I remise 10 % pour les 2 premiers acheteurs + 1 jeu gratis. Commence mini club. Demande le catalogue. Cherche pers. pour club. **Lecomte FREDERIC, 68, rue Muret, 62320 ROUVROY. Tél. : 21.76.26.00.**

Vds PCXT Kenitec 640 Ko 20 Mo écran bi-mode mono carte CGA-Hercule t.b.é. ss garantie déc. 89 fourni avec MS DOS 33 GW Basic prix 6 500 F. **Guy UNTEREINER, 10, résidence des Longues Raies, 95330 Domont. Tél. : 39.91.32.31.**

Pas cher vds spectrum 128 K + 2 péritel avec 30 jeux et joystick. Livre. Le tout : 550 F ou moniteur mono. Philips. Prix : 400 F. **Phaythoune HOANG, 4, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.23.69.08 (18 h 30).**

Vds ZX Spectrum 48 K + jeux + lect. cass. + péritel t.b.é. : 1 000 F à débattre. **Franck GERARDIN, 63, rue des Chalands, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.58.13.**

Vds pour Spectrum microdrive + raccord. A débattre. Echange jeux. Cherche ZX2 et contacts sur 48/128/+2. Achète digit. vidéo pour +2. **Laurent HURE, Chemin Vert, allée des Serres, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : 45.98.97.35.**

Vds MSX VG 8010 + jeux (10 jeux environ) prix : 700 F à débattre. **Sébastien LUYAT MELLER, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.51.08.**

Vds A2000 garantie 1 an 7 000 F + soft, encodeur Secam prof. 1 000 F programmateur d'eprom 600 F, 10845 pour 1 800 F + 2e lect. int 800 F. **Jean-Charles BAPTISTA, 4, cité Jacques Duclos, 93200 St Denis. Tél. : 48.29.13.49.**

Vds 70 jeux d'origine sur spectrum en bon état (Cabal Operation Thun Derbolt etc...) le tout pour 600 F. **Sébatien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot à Chevin Court, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Vds câble type RS232 modem nul pour Atari et Amiga pour jouer à 2 sur Falcon, Stuntcar, Powerdrome, FS II, Populous, F16 CP + vds interphase. **Laurent-Pierre WITEK, 220, rue du Pont aux Moulins, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.44.67 (à partir de 19 h).**

Vds synthé Yamaha DX 21 + sons : 3 000 F ou avec expander Yamaha multitimbral + éditeur sons : 4 500 F. Boîte à rythme : 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds Tandy PC 1000 EX coul. + extion 640 K + 2 joysticks + manuels + 50 jeux. Le tout : 7 000 F. **Fabien GALAMPOIX, Le Puyraton, rue St Gatien, 37100 Tours. Tél. : 47.54.44.93.**

Vos console NEC sous garantie + 5 jeux prix très intéressant : Gunhed, PC Kid, Side Armes etc... ou vendu au détail. **Corinne RONZIER, 16, rue de Kalarach, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.65.52.70.**

Vds log. originaux pour A500 dont Space Ace, interphase, les Voyageurs du Temps, Gunship, etc... Prix intéressant (100-200 F). **Christophe GEORGIOU, 25, rue de Smyrne, 13005 Marseille. Tél. : 91.94.01.54.**

Vds MSX2 parfait état, double lecteur de cartouches, lecteur de disquettes intégré + jeux + moniteur coul. + 2 joysticks. Faire offre. **Sébastien LACOLLE, 3, rue Jean Veber, 75020 Paris. Tél. : 43.61.18.48 (18 h - 20 h).**

Ordinateur compta. HP 85 NB, imprimante intégrée, 23 cartouches, 18 vides + cartouche démonstration, le tout 5 000 F à débattre. **Arnaud CONTET, Frasne le Château, 70700 Gy. Tél. : 84.32.41.05 (après 18 h).**

Vds MSX2 Philips VG 8235 + monit. coul. + jeux + manette + logiciel de dessin + TTX + imprimante. Valeur : 6 200 F. Vendu 3 500 F. Urgent. **Michel TOURNAY, 27, rue Felix Pres. Fromelennes (Ardennes). Tél. : 24.42.20.83.**

Vds copieur personnel (sauvegardes, pokes, vies infinies...) multiface ST + notice : 450 F (val. : 700 F) ou échange contre jeux originaux récents. Faire offre. **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds Sharp PC 1475, 40 Ko RAM. Calcul matriciel. Stat. et scien. autorise aux examens. Prix neuf 2 500 F. Vendu : 1 500 F + livre + prgs. **Nicolas BLANC TAILLEUR, Nan David, 73600 La Perriere. Tél. : 79.55.22.00 (w.e.).**

Vds MSX2 VG8235 + moniteur coul. H.R., nbrx jeux, livres, disks. Le tout t.b.é. Valeur 5 000 F. cédé 3 000 F. **Ludovic LECROQ, 5, square des Noisetiers Saint-ARnoult, 76490 Caudebel-en-Caux. Tél. : 35.96.36.66.**

Vds jeux pour NEC PC engine recherche jeux sur CD ROM, achèterait jeux récent à bas prix pour NEC. **Adel FERJANI. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds épave Oric Atmos (certaines touches ne fonctionnent plus) : 100 F. + originaux (Zorgon, Diamant de l'Ile Maudite, etc.) : 20 F pièce. **Matthieu PANIEN, 10, avenue Bernadette, 59110 La Madeleine.**

Vds disk. utilitaires Oric Jasmin 3P copytel-easy disk + disk. jeux. Total 9 disk. + docs Oric et Jasmin + cherche Geos 128. **François MONCHENY, 56, rte de Nonancourt, bourg l'Abbé, 27650 Le Mesnil. Tél. : 37.43.58.27.**

Vds EXL 100, extension ram, lecteur de disq., moniteur coul., souris, progs (basic+, assembleur, ... dessin, jeux) + revues : 3 000 F. **Denis RIBAYROL, Le Pradal, 46700 Soturac. Tél. : 65.36.56.39.**

Vds jeux IBM (dble Dragon 2, Ghostbuster 2, Indy 3, Sim City...) + jeux Amiga (Indy 3, Hound Shadow, Voyageur Tps, Sim...). Prix intéressant. **Benjamin TRAN-QUY, 46, rue du Général de l'Est Rain, 75016 Paris. Tél. : 40.71.01.81 (après 19 h).**

Vds compatible PC (Olivetti) AT carte CGA moniteur coul. 8 Mhz 640 k disque dur 1 omega + souris + manuels + jeux. Prix : 8 000 F t.b.é. **Benoit MECHINEAU, 4, rue Pierre Mederic, 91700 Ste Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.91.70.**

Affaire ! Vds pour la NEC : Vigilante, Bloody Wolf, Legendary Axe. 200 F pièce. **Olivier SCAMPS, 1/3, avenue de la Redoute, 92600 Asnièrères. Tél. : 47.98.45.92.**

Vds imprimante Philips MSX 80 COL VW 0020, t.b.é., 1 an d'utilisation, prix 2 300 F, vendu 1 000 F. Cherche Citizen 120 D urgent. **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.03.71.**

Vds jeux Sega : Great Football Americain, Great Basket Ball, Afterburner, Rampage, World Soccer, Great Gopf, Great Base Ball, Miracle Warriors. **Jérôme ESTELE, lotissement Laporte N° 3, av. Jean Moulin, 63540 Romagnat. Tél. : 73.62.05.16.**

CONSOLES

Vds console Sega + Puikshot xv + 7 jeux. Le tout t.b.é. Prix : 1 000 F. **Sébastien DUPARCQ, domaine du Bois d'Epainchen Roëllecourt, 62130 St Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.42.63.**

Vds jeux Sega After Burner Rambo III 150 F Secret Command Chopliter 130 F Spectrum 128 + avec jeux 600 F. **Jean Yves GUILLEMIN, 22, rue Henri Poincaré, 18000 Bourges. Tél. : 48.24.06.02.**

Vds sur Nintendo jeux t.b.é. B. Fight I Climber : 130 F Trojan G & G : 150 F K. Icarus Goonies 2 I. Warriors Castevania : 200 F. **Eric BOISTAY, 8, rue de l'Ancienne Forge, 28190 Saint-Luperce. Tél. : 37.26.85.31.**

Stop affaire ! Vds jeux Sega : Double Dragon et Ghost House (prix : 500 F les 2. Cédés 280 F les deux). **Yohann JOUNIAUX, 10, rue du Puits Noir, 79000 Niort. Tél. : 49.28.06.64.**

Vds console Sega + joystick Speed Ring + 10 jeux (Captain Silver, Wonder Boy I et 2, Out Run..!) Le tout pour 2 000 F (valeur : 4 000 F). **Matthieu CAHN, 24, rue Barbet de Jouy, 75007 Paris. Tél. : 45.50.28.25.**

Vds console Sega (mai 89) + control stick + speedring + lunettes 3 D + 17 jeux (Wonderboy 3, Galaxy Force, Psychofox, Tennisale) valeur : 6 179 F ; vendu : 3 600 F. **Yves LARDOUX, 25, rue de Fontarabie, 75020 Paris. Tél. : 43.70.50.27.**

Vds console Sega 16 bit mega drive t.b.é. + Alex Kidd le tout ccédé àp : 2 000 F prix à déb. vite !!! **Jonathan TIBI, 49, rue de Tanger, 75019 Paris. Tél. : 40.38.97.26.**

Vds cons. Nintendo 5 000 F + NES ADV + Speed King + Rob + Zapper + 14 jeux (Section Z, Mario II, Robo Warrior, Tiger Heli, Ikariwarrior) que dans région Paris. **Christophe POUYADE, 12, rue du 8 mai 1945, Gennevilliers. Tél. : 47.99.73.20.**

Urgent ! Vds console Sega 16 bit mega-drive arche sur toute télé avec Péritel + 2 K7. Garantie 7 mois entièrement neuve ! 2 300 F. **Philippe DELHOMME, les demeures de Font-Clair, 43, bd de l'Océan, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.57.52.**

Vds sur mégadrive Sega alt. Beast, Thunder, Force 2, Tatsujin possible d'échanger. Vds orgues élec. Yamaha PSR 21 + PSS 270. Les 2 : 2 000 F. **Arnaud SAINT-MARTIN, route du Bois, 32400 Riscle. Tél. : 62.69.86.48.**

Vds console Sega master system + Hang On + Out Run + Thunder Blade + Teddy Boy + Lord of the Sword. 750 F. **Bernard SCHIESSEL, Frédéric-Fontaine, 70200 Lure. Tél. : 84.63.02.84.**

Vds console NEC garantie jusqu'à déc. 90 + 5 jeux (Dragon Spirit, F-1 Triple Battle, Cyber Cross, Oruken, Master, World-Stadium) cédé le tout à 3 500 F. **Roger OHEOUO, 5, rue Frederic Lolliée, 75020 Paris. Tél. : 43.48.21.50.**

Vds console Sega + light phaser + 2 manettes + 5 jeux : 1 000 F. **Thierry MADET, Cimetière de l'Est, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vds console NEC + 7 bons jeux + manette turbo ; valeur : 5 081 F ; vendu : 3 100 F où avec TV coul. Radiola ; 2 prises Périt. ; 36 cm ; 4 000 F ; état neuf. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin Deleuze, 93200 St Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds consoles NEC Pal + 6 jeux (Gunhed, Ect) et Sega megadrive version Pal + 4 jeux (Super Shinobi, Tatsujin. Ect) respectivement 3 400 F et 3 000 F. **Madjid HEMANI, 8, rue de la Seine, 54860 Haucourt Moulaine. Tél. : 82.24.95.54.**

Console Sega + 6 jeux et Hang on 2 000 F état neuf acheté le 21 décembre 1989 garantie 21.12.90. **Noel VIGLINO, 6, rue de Belgrade Bobigny. Tél. : 48.48.80.02.**

Vds console Sega + 10 jeux (Kenseiden, Zillion 2, Galaxy Force etc...) + control stick 2 000 F le tout. **Adoum PETERMAN, 76, rue Mazarine, 75006 Paris. Tél. : 43.29.00.30.**

Vds jeux pour console Vectrex, 8 jeux 800 F ou 120 F pièce. Rip Off, Blitz, Hyper Chase, Berzerk, Clean & Sweep, Space Wars, Armor Attack. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines. Tél. : 34.64.68.69.**

Vds NEC + 6 jeux + revues + Nintendo + 7 jeux : 4 000 F (Nectaris, Heavy Unit, Dungeon Explorer, Zelda, Contra, Starwars, Robocop, Top Gun, Punch Out, Maria). **Siming TEA SENGCHAN, Pt. 324, Tour Ancone, 82, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : 45.85.47.82.**

Vds ! Console NEC acheté en déc. 1989 toute neuve + 7 jeux : Gunhed, Pckid, Gyber Cross, Sonson II, Dragonspirit... Le tout 3 500 F. Valeur : 5 000 F**Alexis BRUN, av. Constant Perroud Le Perou, Bâtiment C, 83100 Toulon. Tél. : (16) 94.41.24.76.**

Vds console Nintendo + 5 jeux (Kio Icarus, RC Pro-Am, Rush'n Attack, Gradius, Mario-Bros) prix : 1 700 F à discuter. **Alexandre DUGUAY, 53, avenue de Breteuil, 75007 Paris. Tél. : 47.83.20.76.**

Vds Nintedo avec pistolet et robo avec Top Gun, Rurban, Chanpion, Kunfu, Dukun et Giromit au prix de 2 000 F avec deux manettes. **Paradela GEORGES, 25, boulevard de la Chapelle, 75010 Paris. Tél. : 42.05.95.56.**

Vds console Sega + Light Phaser + 14 jeux (dont 3 avec pistolet) + catalogue Sega, prix intéressant avec frais de port à ma charge. **Cyril SCHATTEMAN, 6, av. de la Touloubre, 13540 Puyricard (Aix-en-Provence). Tél. : 42.92.00.40.**

Vds 5 jeux Nintendo à 200 F pièce dont Top Gun, Castelvania, Metroid Goonies II Gradius urgent. **David LENGLOS, collège de Berck, avenue Saint Exupery, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.36.86.**

Vds console NEC 990 F + jeux Gunhed, Wonder Boy, Shinobi, Tiger Road, Tiger Heli, PC Kid prix unitaire 320 F (après 20 h 15). **Gilles BACHELET, 13, av. Maurice Ravel, 94430 Chennevières (Val-de-Marne). Tél. : 45.94.05.66.**

Vds console NEC PC Engine janvier 90 + carte club + Gunhed + Pckid + Dragon Spirit + R-type. Le tout 250 F. **Ludovic AUTHIER, 68, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : 39.91.92.85.**

Vds Nintendo avec 5 jeux (Top Gun Duck Hunt etc...) + robot et pistolet + manette turbo vendu 2 000 F soit 15 000 FB. A débattre. **Guy BOLLEN, allée des Coquelicots, 17, 1400 Nivelles, Belgique. Tél. : 067.21.90.12.**

Vds console Sega + light phase + 3 D Glasses + Gangster Town + Fautasx Zone 2 + Alex Kid 2 + Shooting Galery + Outrun + Choplifter + Alien Syndrome, (13 jeux) etc. **Daniel SHELBON, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.58.31.**

Console Nintendo avec 8 jeux (Metal Gear-Rush'in Attack etc...) + 1 super manette (max.) vds 3 000 F (prix d'origine : 4 350 F). **Maurice VALE, 8, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 42.81.11.70.**

Vds console Sega + jx 2 400 F 1 an Space Harrier, After Burner, Wonderboy 10 jeux + 1 manette ; région Paris uniquement ; cherche NEC + jx bon px. **Cédric HERVE, 35, allée des Yvelines, 78190 Trappes. Tél. : 30.50.92.70.**

Vds console NEC + joyspad + (sous garantie) + 2 jeux le tout en très bon état sacrifié au prix de 1 500 F **Adel FERJANI. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds console Sega + 4 jeux Hanghon Spell Caster, Psycho Pox, Capitain Silver, 650 F sous garantie. **Stéphane CONQUET, 6, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : 43.48.49.95.**

Vds console Sega Master System + 5 jeux + moniteur Thomson coul. l'ensemble 2 000 F. **Cédric LEBOUVIER, 3, allée du Château, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.34.15.**

Urgent ! vds Nintendo + 10 jeux + robot + zapper : 2 500 F à débattre. **Pierre CHAILLAN, avenue des Frères Peypelut, 24660 Coulounieix. Tél. : 53.53.02.35.**

Vds console Sega + 5 jeux (double Dragon Thunder Blade Out Run 3 D etc...). Acheté fin décembre. Garantie 1 an. T.b.é.. Urgent 1 800 F à débt. **Didier KRAEMER, 15, av. Jean Jaurès, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.03.85.**

Vds pour console NEC correcteur de coul. vendu : 150 F. Achète jeux sur NEC 2 et 1 (entre 150 et 300 F) possibilité d'échange. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin Deleuze, 93200 St Denis. Tél. : 42.43.66.19.**

Vds console NEC 3 mois sous garantie + 5 jeux récents le tout en excellent état prix : 2 500 F. **Corinne RONZIER, 16, rue de Kalarach, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.65.52.70.**

Vds console Sega t.b.é. acheté en mars 89 + pistolet + 6 jeux : le tout pour 1 200 F. Valeur 2 800 F. **Alban FOSSE, 14, hameau des Echassons, 91310 Longpont. Tél. : 64.49.03.82.**

Vds jeux Sega dans boîtes d'origine avec notice à 50 % de leur valeur. **Fabrice DOREAU, 106, bd. Edouard Vaillant, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.33.54.30 (le soir).**

Vds neuf Donatec 286 CSD moniteur coul. Philips CM 8832 imprimante Epson LX 800 valeur 17 000 F le tout à 9 000 F justifiés. **Jean-Louis AYEL, 699, rte de la Serraz, 73370 Le Bourget du Lac. Tél. : 79.25.27.40.**

Vds console Sega + 1 joystick + 3 jeux : R. Type, Shinobi, Psyshol, Fox, Drix : 1 500 F. Année 1989 janvier. **Fabien CARDOSO demander Gaël, 4, rue du Manoir, 95380 Epiais-les-Loures à côté de l'aéroport de Roissy. Tél. : 34.68.87.39 (après 18 h).**

Vds cons. Nintendo + 9 jeux valeur 4 500 F cédé 2 500 F (état neuf) région Midi-Pyrénées si possible. **John-John BERCQ, Le Grand Frêne Clavel, 92240 Septfonds. Tél. : (63) 93.03.54 (après 19 h).**

Vds console Sega + 13 jeux (Psycho Fox, Dynamite Dux, Cloud Master...) la Sega sans jeux : 500 F. 1 jeu : de 50 à 200 F (cherche contact sur NEC). **David GUILLAMET, 15, rue de la Vachère, 91310 Linas. Tél. : 69.01.46.31.**

Vds console NEC PC engine + Usapro-Basket + F1 Tripple Battle 1 650 F nbrx jeux sur cette machine à 370 F pièce. Ensemble neuf. **Jean-Hugues BRETIN, 11, rue de la Panthière, 85500 Les Herbiers. Tél. : 51.67.98.59.**

Vds console Nintendo + NES Max + 4 jeux (Top Gun, Gradius, Mario 1 et 2) vendu : 1 300 F. Prix discutable + magazines. **Olivier DAVID, 10, rue de la Donzière, 74600 Seynod. Tél. : 50.52.17.60.**

Vds NEC + 3 jeux + carte Shootagain 2 150 F. Console Sega + 8 jeux + controlstick 1 450 F. Vds 150 F le soft chrche Sega 16 bits pas chère. **Frédéric VESQUE, 22, rue Gustave Charpentier, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.14.26.**

Vds console Sega + light phaser (+ les 3 jeux fournis avec) + 8 jeux (Thunder Blade, Out Run, Zillion, Rambo 3, Cpt Silver, Great Basketball...) : 1 500 F. **Frédéric VIGUIER, 25, rue du Chanoine Boulogne, 27220 St André de l'Eure. Tél. : 32.37.30.84.**

Vds console Sega 89 avec 7 jeux bon état. Urgent Bretagne seulement 2 000 F. Valeur 2 450 F à débattre. **Yvonne DILLOIS, 3, bd Jeanne d'Arc, 35000 Rennes. Tél. : 99.36.23.19 (mardi et mercredi).**

Vds console Sega t.b.é. + 1 pistolet avec 3 jeux + jeux (Shinobi, Altered Beast...) + 2 manettes + 1 joystick. Valeur : 3 600 F. vendu : 1 800 F. **Arnaud MERCIER, 38, rue Millevoye, 80000 Amiens. Tél. : 22.95.76.46.**

Vds console Sega + 16 jeux dont American Pro Football, Rambo, etc + pistolet. Le tout en bon état : 2 200 F. **Laurent FARR, 12, avenue du 18 Avril 1944, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.43.08.01.**

Vds console NEC PC Engine Peritel t.b.é. + 2 jeux : R-type II et Yaksa valeur 2 650 F vendue 1 700 F. **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert-Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Vds jeux Nintendo : Wrecking Crew, Ice Climber, Clu Clu Land, Mariobros Baloon, Figt Kung Fu, Donkey 3, Popeye Rob + Stack-Up Cass 100 F rob + s : 350. **Stephan VICTORIN, Bât. H, 25 Tr, Château Vento, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.57.78 (après 18 h).**

Vds console Sega garantie jusque Déc. 90 + 1 jeux (Hangon) 600 F, 2 jeux (Altered Beast, Double Dragon) 40 of urgent ! (avec abonnement club). **Fredy CAUCHETEUX, 5, rue Landy, 62750 Lous-en-Gohelle. Tél. : 21.42.06.41.**

Vds sur Nintendo : Pro Wrestling, Exite Bike (120 F), Goonies 2, Robo Warriors, Cobra Triangle (200 F). **Daniel PLACCI, 111, chemin du Vieux Bureau, 1217 Meyrin, Genève. Tél. : 7.82.20.53 + ind.**

Vds console NEC = 3 jeux (Shinobi, Dragon Spirit, Bloody Wolf) sous garantie. 2 500 F réponse assuré 100 %. **Sébastien RINGLER, quartier Resty, route de Bras, 83470 St Maximim.**

Vds console Sega neuve sous garantie (1 an) + 13 jeux (Psycho Fox, Wonder Boy I et II, Golvelius...) + manettes. Valeur : 4 170 F, cédé : 2 400 F. **Colin NIEL, 123 le Capricorne, 60, rue d'Erevan, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.08.69.**

Vds console NEC + joystick + Super Wonderboy 2 + Vigilante. Le tout t.b.é. (acheté en février 90) : 2 000 F merci d'avance. **Patrick CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidie. Tél. : 22.37.08.33.**

Vds cons. Sega t.b.é. + light phaser + 8 jeux + accélarateur neuf de 1 an. Cédé à 1 500 F le tout ! **Fabrice TRAVERSE, 162, avenue Parmentier, 75010 Paris. Tél. : 42.02.96.45.**

Vds console Nintendo de Luke Plus, 22 cartouches. Valeur : 8 000 F. Vendu : 3 500 F. A débattre. **Jean-Philippe MANZELLE, 6, rue des Champignons, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.65.93.**

Génial ! Vds console Sega t.b.é. + light phaser + 11 jeux (W. Boy 2, Shinobi, D. Dragon, Thunderblade, etc.) valeur 4 300 F vendue 2 480 F. **Renaud EPELBOIN, 111, avenue de Fontainebleau, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.58.99.18.**

Vds console Sega + 5 jeux Shinobi Thunder Blade Double Dragon Out Run Hangon. Le tout 1 300 F. Vds séparément Gangster Town et autres. **Marko. Tél. : 73.69.46.22.**

Vds console Nintendo + robot + pistolet + 3 manettes dont NES max + 14 jeux (Zelda, Punc-Out, Mario 1 et 2, Rcproam) état neuf. Valeur : 6 800 F. Vendu : 3 900 F. **David SUEUR, 25, rue Ethel Julius Rosemberg, 80000 Amiens.**

Vds jeux pour cons. Nec : Legendary Axe, PC Kid, Knight Rider, Atomic-Robo-Kid, Son-Son 2, Ninjawarriors. Me contacter pour les prix ou éch. **Mathieu CARRATIER, 15, rue Henri Dunant, 95580 Margency. Tél. : 39.59.39.04.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 8 jeux (Eum-Shoe, Castlevania, Meea Man, Trojan, Mario Bros 1 et 2, Rushn'Attack, Wizards et Warriors) (garantie jusqu'à mai 90) + zapper : 2 200 F. **Ludovic BOUDEYRON, 50, rue Marcelin Berthelot, 78400 Chatou. Tél. : 39.52.91.52.**

Vds Nintendo + 9 jeux (Robowarrior, Castlevania, Punch Out, Trojam) + revues club Nintendo + jostick arcade valeur 4 200 vendu 2 200 F. **Sébastien LOPEZ, 3, rue Claude Pouillet, 75017 Paris. Tél. : 47.54.08.26.**

Vds console Nintendo luxe + NES. Advantage + 12 jeux (Zelda, Mario 1, 2 ; Rushn'attack, Life Force, Track Field 2 etc...) + adaptateur Japon 3 000 F. **Olivier MURATI, 114 bis, bd Jacques-Tête, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.82.61.**

Vds Sega master system plus + Vigilante + Galaxy Force + control stick + rapide fire, acheté : 2 000 F au mois de déc. Revends : 1 400 F t.b.é. **Arnaud MILLET, 2, rue Joseph Bressollette, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.24.64.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 2 manettes + 11 jeux + Racemaker achat : novembre 89 valeur : 5 200 F vendu 3 000 F. **Cyril BAAL, 14, rue Georges Huguet, 92140 Clamart. Tél. : 46.44.30.94 (après 20 h).**

Sega : Sega : vds 1 vingtaine de cartouches ente 100 et 200 F dont Rtype ; Alterfo Beast... dépêchez-vous Sega Sega Sega Sega Sega Sega Sega. **Arnaud DELBOS (le mac pour vous !), Pargny-sur-Saulx, 51340 Chemin Cordier. Tél. : 26.73.05.60.**

Nintendo. Vds console Nintendo + pistolet zapper + 12 jeux (Gradius, Zelda, Ghost'Ngoblins). Ex. état. Prix : 3 000 F. **Elie ABITAN, 16, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.86.24.**

Vds sur Sega Super Tennis 100 F (région Lyonnaise) t.b.é. **Benjamin VADON, 41, quai Saint Vincent, Lyon. Tél. : 78.27.03.44.**

Vds console Sega t.b.é. + 2 manettes + péritel + pistolet + 4 jeux au prix inbattable de 1 000 F. **Matthieu SCHERRER, 22, rue du Mont-Valérien, 92210 St-Cloud. Tél. : 47.71.78.20.**

Vds console Sega + 7 jeux dont (Shiwobi, Zillion 2, Alexkido... etc) + pistolet light phaser = 3 jeux + controll stick. Valeur réelle 3 200 F, vendu 1 800 F. **Jean-Philippe. Tél. : 48.77.52.39.**

Vds console Nitendo (garantie) prix 500 F + nbrses K7 (orig.) manette Arcade NES advantage 200 F. **Gerald. Tél. : 48.40.75.52 (après 17 h).**

Vds jeux Nintendo : Punch-Out, Wisards & Warriors, Gradius, Gun Smoke, Ghost'n Goblins, Metroid, Succer, Pro Wrestling. 250 F l'unité. **Sébastien LE FERS, HLM La Gravette, Bt D2 n° 99, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.70.29 (19 h).**

Vds console Sega + 8 jeux (Speelcaster-Ghostbusters-Altered Beast etc.) poss. vte séparée, 1 mega 170, 2 mega 200, carte 110, groupé : 1 830 F. **Gaël BELINGA, 10, Les Provencheres, 91820 Boutigny-sur-Essonne. Tél. : 64.57.99.15.**

Vds pistolet Sega + 3 jeux pour ce pistolet 400 F + nbrx jeux sur K7 (40) sur 464, tous originaux. **David DEJAIGHER. Tél. : 47.31.45.56 (19 h - 19 h 30).**

Stop ! Affaire du siècle. Vds console NEC + 3 super jeux, t.b.é. Le tout pour 2 300 F. Seulement à Paris. **David ORTEGA, 10, rue Duphot, 75001 Paris. Tél. : 42.60.03.26.**

Vds console Nintendo + 6 jeux (Top-Gun, Rush'Nattack, Ghost'Ngoblins, Zelda...) le tout 1 800 F ou la console + 1 jeu : 700 F. **Jean-Paul DELBRAYELLE, 6, rue des Pleiades, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.62.78.**

Vds et échange jeux pour console NEC. Achète jeux NEC 300 F maxi. Cherche aussi News pour Sega megadrive. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds jeux Sega 16 bit Rambo III et Ken Le Survivant 250 F l'un. **Louis FLAMAND, Chément, 16410 Garat. Tél. : 45.60.63.09.**

Vds jeux Sega : carte (Teddy Boy/My Hero..) 50 F. Cartouche 1 Mo (Power Strike ; World Soccer...) 100 F et 2 Mo (R-type ; Rastan ; Wonder Boy 3 & 2...) 150 F. **Eric POSTEL, 29, rue d'éffiat, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.01.20.**

Vds, achète, échange jeux + tout accessoire pour NEC PC engine. Cherche contact sérieux. **André NGUYEN, 13, bd Gustave Gamay, Bt L, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.49.21.**

Vds jx Sega (Y's, Zillion etc...) de 110 F à 180 F ou le tout 3 000 F (valeur : 4 800 F) à débattre. **Stéphane SCHIRRECKER, 3, rue Floris Osmond, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.49.42.**

Vds console Sega + 12 jeux + 3 joysticks + les lunettes 3D. Tout t.b.é. : 2 000 F. **Max PETERSON, 7, av. de la Croix. 95520 Herblay. Tél. : 39.97.23.28.**

Vds Sega t.b.é. + joystick Speedking + Freedom + 6 jeux (Bomber, Alteread, thunder, Wonderi...) prix neuf : 3 800 F/vendu 2 900 F. **Thomas CHESHEAU, 3 bis, passage Felibien, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.57.33 (ap. 18 h).**

Vds console Sega + freedom stick + 12 jeux (Psycho-Fox, Dynamite-Dux, Wonder-Boy 3, etc.) neuf : 5 190 F, laissé à 4 000 F à débattre. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76 (après 20 h).**

Vds console videopac Philips + 13 jeux. 750 F. **Jacques FARALDO, 11, allée du Vallon, Le Nouvel Hameau des Cabrolles, 06500 Menton. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds console Nintendo + NES advantage + Track & Field 2 Japonais avec adaptateur + Zelda + Ghost'n'Goblins + Top Gun. Le tout 1 700 F !! **Fabrice BEDOS, 44, av. de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.82.18.35.**

Vds console Sega + light phaser + 14 super-jeux + catalogue Sega : le tout en bon état : 2 200 F, à débattre. **Cyril SCHATTEMAN, 6, le Tempier avenue de la Touloubre, 13540 Puyricard (Aix-en-Provence). Tél. : 42.92.00.40.**

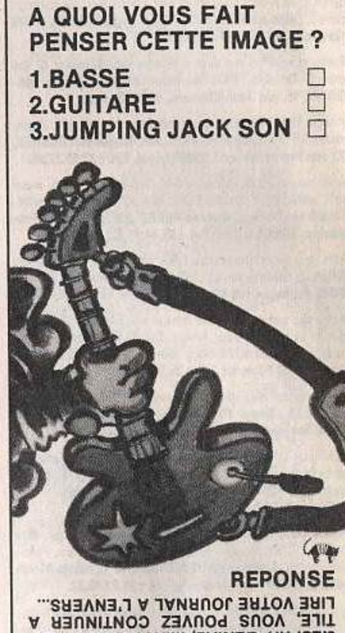
Urgent ! Vds cartouche pour console Sega t.b.é. (Zillion 2, Spy VS Spy, Psycho Fox, Altered Beast, Thunder Blade, Alex Kidd : The Lost Stars). **Gregory LAMIRAULT, 85, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.57.39.14 (après 19 h).**

Vds console de jeux Nintendo avec 4 jeux Punch-Out Legend of Zelda, Super Mario-Bros Pro Wrestling. 950 F. **Antoine GENDRON, 35, boulevard de la Meilleraye, 79200 Sarthenay. Tél. : 49.64.45.70.**

Vds console portable Nintendo Game-Boy + jeux Marioland et Flipper. 1 300 F. (Excellent état). **Julien DI MEGLIO, 44, rue Xavier de Maistre, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.32.95.21.**

Console Sega sous garantie. Six K7. Poignée spécial de control. Prix 3 300 F. Vendu 1 500 F. suite achat Amiga. **Sylvain BELLANCOURT, 94, avenue de Verdun, Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.89.57 répondeur.**

Vds : Sega + pistolet + 3 manettes + 12 jeux (t.b.é.) acheté le 22/12/89 cédé : 350 F à débattre. A Paris & 93 (aucune vente par correspondance). **Muriel MERCEY, 25, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.80.46 (après 19 h).**



Vds console Nintendo + robot + pistolet + joyst speedking + 4 jeux (1 an) valeur : 2 500 F vendu : 1 500 F. vends jeux entre : 150 F et 210 F. **Gerald HEBERT, 13, allée Buffon, 94100 Maisons-Alfort. Tél. : 43.16.59.18 (après 11 h en semaine).**

Vds : console Sega + 10 jeux (Wonder Boy 3, Psycho Fox...) + manette spéciale + pistolet + 2 jeux qui vont avec : 2 400 F. Etat neuf. **Thomas MERCIER, 27, allée du Clos Gagneur, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.31.04.**

Vds console Sega + 3 jeux (Miracle Wariors etc...) t.b.é. : 750 F. **Xavier DUHAMEL, 12, rue de l'Amiral Mouchez, 75014 Paris. Tél. : 45.89.37.76.**

Vds console Nintendo de base + 3 logiciels (Mach Rider, Robocop, Dragon Spirit) + adaptateur japonais valeur neuve 2 320 F. Prix 1 300 F. **Alexandre LAFONTAINE, 12, rue de l'Espérance, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.54.63.**

Affaire à saisir : vds Sega 8 bits + 35 cartouches dont les dernières nouveautés (Psycho Fox-Shinobi...). **Sébastien LOBJOIS, 2, rue des Granges. 77115 Sivry.**

Vds console NEC neuve + 3 jeux (Dragon Spirit, Bloody Wolf, Cyber Cross) prix 1 500 F. **Cédric BOUILLER, 30, rue du Jardin Public, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds console Sega + 15 jeux + light phaser + 2 joysticks. T.b.é., à débattre. **Brice CROPET-FLEURY, 16, rue du Château, 21160 Corcelles-les-Monts. Tél. : 80.42.94.01.**

Vds console Sega + 13 JX (Zillion 1 et 2, After Burner, Golvellius, Captain Silver) + 3 manettes dont 2 neuves : 2 000 F. **Jérôme LE QUANG, 2A, avenue du Président Allende, 91300 Massy. Tél. : 69.20.24.14.**

Vds console Sega 8 bit, t.b.é. + light phaser + speedking + 6 jeux (Outrun Vigilante, Thunderblade, Gangster-town...) le tout peu servi. **Fabrice. Tél. : (1) 40.96.90.44.**

Vds console Sega + 16 jeux (Double Dragon, Shinobi...) + 2 manettes + prise Péritel + pistolet Sega. Prix à débattre. **Guillaume DERRIEN, 16 ter, rue Clairvaux, 95160 Montmorency. Tél. : 34.12.22.05.**

ACHATS

Sega : cherche cartouche de jeux de sport. Prix maximum 130 F. **Guillaume SEGUR, Comberoussi Ploch de Gaïx, 81100 Castres. Tél. : 63.35.52.31 après 18 h.**

Cherche lecteur 5P.1/4 pour CPC 6128 pour la mi-avril. Prix : 900 F. **Daniel SALGAPO, 10, rue Jacques-Cœur, appt 199, 18500 Mehun-sur-Yèvre. Tél. : 48.57.37.03.**

PETITES ANNONCES

Rech. adaptateur japonais + jeux ou sans, et échange des cartouches Nintendo (prêt à l'éch. contre Nec, Sega mega drive). **Guillaume TILOCCA, 2, lot. du Sabelheck, 57670 Farncaltroff. Tél. : 87.04.26.90.**

Rech. pour 6128 sur disk. : Wargames, Defender of the crown, Gunship, P47, les Incorruptibles. **Gilbert MAGRON, 15, rue Jean-Clément, 88000 Epinal.**

Amiga 1000 ach. extension mémoire int. ou ext. imprimante MPS 1000 ou 1230. Faire offre. **Roger WATREMEZ, 33, rue Pierre Sémard, 59620 Leval. Tél. : 27.67.37.98.**

Ach. extension de mémoire 64K (350 F max.). Ech. aussi soft (news) pour Amstrad CPC 464 (K7 et D7). A bientôt. Tous à vos plumes. **Jérôme PEREZ, 266, avenue de Premerles, 34700 Lodève. Tél. : 67.44.18.02.**

Ach. jeux pour cartouches Sega en priorité (Golden axe, Zillion 2, Galaxie force). 100 F à 150 F. **Patrick CHARDON, Andance, RN 86, 07340 Serrière. Tél. : 75.34.27.48.**

Ach. orig. simulateurs pour Amiga Vol. F18, Falcon, etc, et ext. et lect. 3,5 P pour Amiga. Faire offre. Cherche contacts Amiga Seine-Maritime. **Marc TALBOT, 15, quai Bérigny, 76400 Fécamp. Tél. : 35.29.67.88.**

Cherche imp. coul. pour C64, pas cher + lecteur de disq. sur MSX1. **Serge PE, 198 av. Georges-Clémenceau, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.15.31.94.**

Ach. jeux Sega. Envoyer liste et tarif ou tél. Prix intéressants (avec notice). 1 mega : 70 F. 2 mega : 100 F. **Christophe LAFONT, Grand-Rue, 84410 Bedoin. Tél. : 90.65.64.08, 20 h.**

Ach. ou éch. Indiana Jones (aventure) pour C64. pas plus de 150 F. Cherche aussi contact France uniquement. Précisez votre tél. **Ludovic BARBAROSSA, 47 C, rue du Montbéliard, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.45.22.**

Ach. 520 STF (DFNR) + jeux 3D + simul. (F29, Stunt car, etc.), région Nord si possible. prix : de 1 300 F à 1 500 F selon jeux. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77 après 18 h.**

Ach. tt logiciel éducatif de la maternelle au bac. Faire offre avec liste et prix + n° de tél. (Educatif pour Atari STF DF). **Jérémy BOBIN, 94, rue Corneille-Agrippa, 57140 Woippy.**

Ach. imprimante et modem à petit prix : env. 500 F, pour compatible PC. Cherche également contacts pour échange logiciels récents. **Bruno LE GUILLOU, 6, allée d'Evreux, 76000 Rouen.**

Ach. imprimante DMP 4000 ou la LQ 3500, dans les alentours de 1 000 F. Si possible en bon état. **Michel BENEZZA, 4, place du Gal Tessier-de-Marguerittes. Tél. : 43.48.47.10.**

Ach. cartouche expert cartridge pour C64 + échange ou vds jeux. **Laurent RUF, 20, rue Arthur-Rimbaud, 57800 Merlebach. Tél. : 87.81.21.70.**

Ach. jeux Nitendo en t.b.é. Envoyer liste ou tél. **Alain PERRAULT, 7, avenue Gal-Leclerc, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.04.56 après 18 h.**

URGENT ! Ach. jeux sur consoles Sega 8 bits et megadrive. Préciser le modèle. prix modéré. Réponse assurée. **Jean-Noël BRIFFAUT, Hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio.**

Cherche 1040 STF + monit. mono + souris et logiciel musical pour Korg M1 (Explorer M1) et contact pour échange plans musik et plans PC. **Eric LAPASSER, 17, bd A. Briand, 77220 Gretz. Tél. : 64.07.19.17.**

URGENT. Rech. ext. mémoire pour CBM 128, world CL, Leaderboard, L.B. Executive, L.B. Famous course I, Calif. golf, Jack Nicklaus. **Didier LELUBRE, 42, rue de la Bourse, 7060 Bracquegnies. Belgique.**

Ach. jeux pour C64 (disk) Rick dangeroux, Stirder, Ninja warrior, Dragon Ninja. **Raphaël PEILLOUD, 4, rue des Campanes Cran-Gevr. 74000 Annecy. Tél. : 50.52.02.76.**

Ach. CPC 464 (clavier seul) en mauvais état pour pièces détachées Milard en bon état (feuille de plastique sous le clavier). URGENT. **Jérôme MATEUF, 14, rue du Docteur-Pépin, 76470 Le Tréport. Tél. : 35.86.63.89.**

Rech. désespérément le jeu Power-play sur Amiga 500. **Jean-Marie GAMMELIN, rue Mississipi, BP 129, 56806 Ploermel cedex. Tél. : 97.93.64.62.**

Yeno : achète D7 pour Yeno SC3000 avec son drive (jeux, utilitaires, progs). Prix raisonnable. **Marc LE DOUARAIN, Bourg de Brandivy ; 56390 Brandivy. Tél. : 97.56.03.76.**

Ach. jeux Nec à prix bas. Vend jeux Sega et console Sega. **François GERARD, 63, allée E. Dolet, 93190 L.G. Tél. : 43.51.10.58.**

Ach. périphérique pour ZX31 prix raisonnable recherche lecteur de disquettes pour Oric Athos — de 350 F. **Frédéric RENOUX, 17, rue du Lion d'Or. 03500 St Pourcain sur Sioule.**

Pour HP—41 je recherche modules : HP—IL et Navigation + Interface Vidéo. Faire offre. **Eric MARTIN, 24, rue de Milly, 77930 Cély-en-bière. Tél : 64.38.01.69.**

Recherche vendeur de Dragoninja et de Barbariani, de Fred, de After the War. Prix à débattre me contacter même pour un seul jeux Atari ST. **Romain DEVILLIER, Chemin des Biots, 14190 Ouilly-le-Tesson. Tél. : 31.40.76.91.**

Ach. Amiga 500 + mon. coul. (1084 ou autre). t.b.é 4 000 F env. peut ach. séparément. **Patrick BALD, 16 allée des Hetres. Résidence du Château 77000 Vaux-le-Penil. Tél : 60.68.81.06.**

Ach. Moniteur Cou 520 STF max. 1 000 F + achète jeux Sega (Rastan, Zillion 2...) max 100 F. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de la Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. 48.72.81.99.**

Ach. Console Nintendo + jeux. **Roland GAMESE, bd. du Mal Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél 93.22.55.21.**

Amiga : achète Leisure Larry Litv Sport Basket. vds Drakkhen 150 F — Foft 150 F — Zak 150 F — cherche Programmeurs en assembleur amicaux — Merci. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél : 99.50.99.88 (week-end).**

Ach. Atari 520 STF avec ou sans moniteur coul. Toute proposition étudiée. **Jacques TURBOUT. Tél. : 33.84.81.19.**

Ach. Moniteur coul. de préférence de marque Thomson ou Atari. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64 (après 20 h 30).**

Ach. Paris Moniteur coul. Thomson t.b.é. 850 F. **Gilles BIAILLE, 2, allée des Peupliers, 77360 Vaires.**

Cherche Logiciels pour PC/XT. Faire offre. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Recherche épaves d'Amiga. Ach. Thomson : MO5 (prix réduit SVP). **Elian ROCHET, n° 119, Le Bois Landry, 76410 St Aubin-les-Elbeuf. Tél : 35.78.71.82.**

Ach. Power Cartridge pour C64 uniquement — Prix max. : 250 F — pas sérieux s'abstenir, urgent ! Si possible bon état. **Alain CLOCHET, La Chevret, Gresy-sur-Aix, 73100 Aix-les-bains. Tél. ; 79.35.40.81.**

Cherche jeux sur disq. 3'1/2 pour T09. Envoyez vos listes et prix. **Stéphane ARDILEY, 19, rue des Mesanges, 33320 Elysines.**

Ach. original jeu Ghostbuster I pour Atari ST 520 — Etudie toutes propositions. **Florent SIRIGU, 38137 Paladru. Tél : 76.32.31.15 (après 18 h).**

Ach. lecteur Atari 1050 pour 800 XL. Urgent. **Jaro KOBZA, 54, rue des Batignolles, 75017 Paris. Tél. : 42.29.69.54.**

Ach. livres et prgs pour STF. Echange prg sur ST et C64/128. **KAM. Tél. : 47.26.81.11.**

Ach. Falcon : 120 F, Falcon mission : 100 F, F-16 Combat Pilot : 130 F, pour Amiga tout en bon état, avec notice en français. **Riad BOURGUIBA, 7, rue de l'Abbé Groult, 75015 Paris. Tél. : 45.31.13.07 (après 18 h).**

Ach. originaux Battletech + Ultima (tous) très bon prix + Modem (V21) + imprimante avec cables & feuilles... Pour C64 + disks 5'1/4. **Cyrille. Tél. : 39.83.18.76 (entre 19 et 21 h).**

Ach. lecteur DF pour 520 STF (d'occasion si possible) entre 500 F et 1 000 F maximum. **Cyril DUVAL, 31, rue Blanche, 75009 Paris. Tél : 42.80.43.59.**

Pour TO7/70 TO8D ch. Synt. vocal + souris 100 F + Modem CT97333 + log. C.A.O. alarme + manuel scriptor gest. priv. pour photocop. **Pierre GAUTARD, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél : 46.22.07.22 (après 19 h).**

Ach. Apple IIC + Moniteur + lecteur externe en bon état (pas plus de 1 200 F) — urgent. **Gabriel GUALLINO, La Tetarelle 92, Ch. de Canteperdrix, 06130 Graisse. Tél. : 93.77.96.92.**

Ach. lecteur disq. extérieur pour Apple 2C, prix max. 450 F. **Marie-José MENNEGLIER, 206, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.32.79.**

Salut ! Ach. le jeu Qin sur CDC ne dépassant pas les 2 100 F. Merci d'avance. **Jean-François BOULNOIS, 3/41, allée des Chalands, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.77.22.**

Cherche Atari 520 STE en très bon état avec : manettes, nb. jeux, moniteur coul. Je l'achète à crédit de 100 F par mois. Prix à débattre merci ! **David HEISSAT, 212, avenue Franklin Roosevelt, 69500 Bron. Tél. : 72.37.69.93.**

Cherche à acheter un Olivetti PC1 (si possible coul.) lecteur (si possible) 3^{2}1/2. **Mathieu BOISSELIER, 42, rue des Grands Champs, 75020 Paris. Tél. : 43.73.51.91 (après 17 h 30).**

Ach. jeux sur console Nintendo en bon état, si possible environ 100 F à 200 F. Recherche aussi manette NES Advantage. **Frédéric LE BARZ, 41, rue de Vaux-la-reine, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.79.03.**

Ach. jeux sur Amstrad 6128 à très bon prix. Envoyez vos listes, j'achèterai au plus offrant. **Thierry MAZAUDON, 40, rue de la Grand Font, 16000 Angoulême.**

Urgent : recherche lecteur de disq. 5 pouces un quart pour Apple IIE ± de 500 F. Merci. **Hassen CHIKHI, 51, rue Payot, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.21.19.**

Ach. Amiga 500 et moniteur coul. 1084 poss. d'échange contre enceintes colonnes + différence. **Fabrice DUBOIS, 6, rue Hérold, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.09.12.**

Ach. un digi. de son capable d'enregistrer les musics d'une source audio (chaine Hi-Fi) sur une disq. (en SPL). Prix : 500 F. **Alexandre BOURRIEAU, 21, rue D'angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

Cherche jeu le fer d'amnukor sur Oric Atmos + le diamant de l'île maudite. **Emmanuel VINCENT, 08, rue Léon Chagnaud, 23000 Gueret. Tél. : 55.52.29.81.**

Achète 200 F jeu Impossible Mission pour Atari ST. original uniquement. **Vincent Morineau, 21, av. du Château, 91760 Itteville. Tél. : 64.93.10.77.**

Cherche Atari STF DF + logiciels + souris + péritel. Faire offres. **Daniel. Tél. : 60.82.35.13.**

Ach. : Amstrad 6128 coul. prix 2 000 F ou Atari 520ST coul. 2 500 F à 3 000 F. Egalement imprimante 1 000 F. Le tout en bon état. **Bernard WIELGO, 3, rue de la Mairie, 95420 Arthies. Tél. : 34.67.14.74 (soir et w.e.).**

Ach. jeux sur NEC, recherche : Heavy unit, chase HQ, Gunhed, Mr Heli, et tous ça si possible à bas prix et dans la région parisienne. **Stéphanie CHOUKROUN, 16, avenue Léon Blum, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.95.03.**

Rche, R-Type, vigilante sur Sega Master System pas trop cher si possible entre 100 et 170 F. poss. échanges contre Shinobi, merci d'av. **Franck PHILIPPE, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache. Tél. : 23.97.10.17 (après 18 h).**

cherche jeux sur Sega à : 100 F l'un. (shinobi, double dragon...), envoyez vos listes, merci d'avance. **Patrice NOUIS, 399, rue Edgard Raizon, 30310 Vergéze.**

Cherche clavier de 6128 pas cher et en t.b.é. (ou contre clavier 464 + argent). Urgent ! **Anthony GRELLET, Gare SNCF, place Rhin et Danube; 44500 La Baule Escoublae. Tél. : 40.24.51.73.**

Recherche documentation sur les connection et l'exploitation d'une lecteur de disq. d'Oric Atmos. **Rémy CAZERES, 35, route de Tarbes, 65500 Vic-en Bigorre.**

C64 achète books + util. + langages (+ docs) + cartbidges (Power, Expert...) + extensions (IBS 232...). Envoyer listes + prix. **Stéphane CLODIC, 1, allée des Roitelets, 44100 Nantes.**

Cherche Sega 16 bits Megadrive avec 1 ou 2 jeux aux environs de 1 800 F jusqu'à 2 000 F. **Franck BOURGUIGNON, 9, rue de Saint Cloud, 64000 Pau. Tél. : 59.62.14.37.**

Ach. tous vieux OI même en panne, (surtout U.C. + minimum ness) console etc à prix sacrifié : rien au dessus de 400 F. **Laurent ROBERT, Appt. 29, 4, rue de l'Europe, 89700 Tonnerre.**

Ach. jeux news et anciens sur Amiga 500 pas cher. Cherche aussi club sur Amiga. Réponse assurée. Cherche le phaser en bon état. **Yann ARSÈNE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'ARBRET. Tél. : 21.48.28.29.**

Cherche désespérément Atari 520 STF DF + manettes + si possible jeux pour 2 200 F max. Merci. **Christophe VOLFINGER, 2, place du Val, 45100 Orléans. Tél. : 38.69.12.55.**

Ach. jeux sur console VEC prix à débattre recherche surtout : P47, Mr. Heli, Gunhed, Atomic Robot Kid, Heavy Unit. **Mathieu GOUTARD, 51, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.88.77.58.**

Ach. 52 OSTE neuf et complet + moniteur coul. SCI 425 4 400 F. **Martial THIELEN MARTIAL, 2, rue de Barr, 67230 Benfeld. Tél. : 88.71.26.47 (après 18 h).**

Rech. Amiga 500 + moni. 1084 + exten. 512K + lecteur 3^{2}1/2 et Interf. Midi maximum : 7 000 F. (Région de Lens). **Emmanuel KOWANDY, 14, rue du 19 Mars 1962, 62680 Méricourt. Tél. : 21.40.68.03 (w.e.).**

Ach. Amiga 500 + câble péritel + jeux : pour 3 000 F. Cherche aussi moniteur ou télévision pour 1 500 F (coul.). **Benjamin LETROU, 48, Grande Rue, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.83.40.71.**

Recherche bidouilles de jeux Amstrad CPC6128. Urgent. **Régis BERTHON, 68, rue d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.64.32.**

Ach. sur Paris divers : monit. coul. Péritel, Atari 1040 + originaux (utilitaires), imprimante Amstrad DMP 2000. **Raphaël BERNA, 15, passage du Genie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64 (répondeur).**

Ach. Mégadrive + garantie + jeux + joys le tout bas prix. Vend Amiga 500 + joys + jeux etc. complet. **Adel FERJANI. Tél. : 42.52.44.96.**

Ach. CD ROM pour console NEC PC Engine + jeux. **Thibault ZOETE, 6, boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.80.81.01.**

Ach. jeux sur console Sega entre 100 F et 150 F et ach. jeux sur PC engine NEC entre 200 F et 250 F et ach. console Nintendo pour 500 F t.b.é. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot à Chevin-Court, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Ach. jeux sur Sega 8 bits (Double Dragon, Wonderboy 2, 3. After Burner, Altere Dreast, Vigil Anteys, Psychofox) 150 F environ l'unité. **Nicolas LECOCQ, 40, avenue Hélène Boucher, 60110 Meru. Tél. : 44.22.42.50.**

Cherche jeux Sega moins de 200 F Shinobi, Blak Belt vigilante Kung Fu Kid, Double Dragon, surtout vigilante Wonder Boy 3. **Laurent AUTHENAC, rue du Calvaire Fransu, 80620. Tél. : 22.54.07.41.**

Cherche émulateur compatible PC pour Atari 1040 STF. faire offre. **Corinne CASSANG, La Forêt Ginestet, 24130 La Force. Tél. : 53.58.90.88.**

Pour TO7/70 TO8D ch. synt. vocal + modem CT97333 + ext. mémoire. 64K + log. alarme + manuel scriptor + gest. priv. pour photocop. **Pierre GAUTARD, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22.**

Ach. originaux pour Amiga silent service à 100 F. Subbattle simulator, Falcon, F 18. Echange chase H.Q. contre highway Patrol 2 (originaux seulement). **Gabrielle LAINÉ. Tél. : 47.57.74.26.**

Apple 2 C ach. 2e lecteur 5, 25. Prix : 800 F et Joys prix 150 F cherche Wargames. **Alain SEUVE, Fabas, 82170 Grisolles. Tél. : 63.64.13.20 (après-midi).**

Recherche revues étrangères pour Amstrad CPC 6128. **Roger LORRAIN, 23, rue de Fretterans, 71270 Pierre-de-Bresse. Tél. : 85.72.82.12.**

Possède 1040 STF cherche éducatifs anglais maths géo français musique en originaux, envoyez liste et faire offre, merci beaucoup. **CARROT Jean-Pierre, HLM Champagnoles, rue E. Romanet, 38370 Les Roches-de-Condrieu. Tél. : 74.56.51.38.**

Ach. jeux Sega, bon état 120 F maxi. envoyez listes (région Paris. Val d'Oise). **Yann REGNAUT, 1, rue Pierre Guienne, 95100 Argenteuil.**

Recherche personnes possèdant un Tandy HX 1000 pur échange d'adresses et de jeux (unité 3P5) (jeux uniquement originaux) (51 MUL, Auto). **Guillaume BASQUIN, 1, allée du Stade, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 45.47.88.64 (après 18 h 00).**

Ach. pour ST : scanner, digitaliseur pour camescope, écran mono. **Patrick WEBER, 12, rue principale, 57980 Diebling.**

Ach. TO8 ou TO8D avec moniteur moins de 1 200 F. **Marc BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Mardeuil. Tél. : 21.24.26.74 (après 19 h).**

Ach. Rebels Charge AT Chikamauga sur Amiga et recherche Pirates sur Macintosh. N'hésitez pas à répondre. Echange News sur Amiga After War. **Xavier RATAYZYK, 9, allée du Parc, 59590 Raishes. Tél. : 27.46.93.07.**

Recherche seulm. jeux simulation vol : Falcon, F29R et Aliator, F16, ... sur Amiga 500. **Mr Mallory VOULOIR, 1, place De Gand, 37100 Tours.**

Ach. impr. Citizen 120 D à prix raisonnable et cherche Logiciels pour ST de (compta, éducatif ou utilitaires). **Richard GAUZIC, Bivès, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.09 (après 19 h 30).**

Ach. lecteur de K7 digitales bon état de marche pour ordinateur C.B.S. Adan. Vds multimètre numériques Métrix MX522 neuf + étui 350 F. **Stéphane BASQUIN, 26, rue De La Haut, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.01.95.**

Cherche souris pour Apple 2C : 250 F + jeux d'Arcades dont Dragon Ninja et Bubble Bobble à prix interessants. **Richard MANAVITE, 111, avenue Gambetta, 81000 Albi.**

Achète Logiciels originaux avec emballage d'origine pur MO5 : mission pas possible + I.L. L'intrus + Bidul + Pilot entre 50 F et 100 F. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gieres. Tél. : 76.89.44.95.**

Urg. ach. Atari 520 STF DB face 1 800 F à 2 000 F ds Laon uniquement. **Vincent SALARD, 27, rue Claude Le Laboureur, 69009 Lyon. Tél. : 78.47.12.61.**

Salut ! J'achète originaux (boite + notice) sur ST pour 50 F environ, (surtout N.Z Story, Ghouls'n'Ghosts, Seuck, Strider, Voya-du TPS, etc) Bye ! **Stéphane PEPIN, 12, montée de Tresserve, La Chouta, Tresserve, 73100 Aix-les-Bains.**

Ach. pour Atari STOS Basic création de jeu en français 300 F. Big. **Jean-Claude MASSET, 8, rue Henri Dunant, 91000 Evry. Tél. : 69.91.02.97.**

ECHANGES

Ech. jeux et news origin. Pirates et escrocs s'abstenir. **François LENNE, 20 rue des Dominicaines, 13001 Marseille. Tél. : 91.55.27.63.**

Amigafan éch. jeux. Contacts sérieux et durables. Réponse assurée à 100 %. **Yannick FERSTLER, 6 rue Bellevue, 57410 Montbronn. Tél. : 87.96.33.39.**

Ech. jeux et logiciels sur PC. Ech. sérieux + Czak Mc Kraken, Double dragon, Test drive, Dbase III, Lotos 1-2-3, Grissor, Popcorn, Tetris). **Yann CONVERS, rue Marsale, 013800 Bage-le-Chatel. Tél. : 85.30.51.32 (17 h-20 h).**

Cherche contact Amiga, Marseille uniquement. Réponse assurée. **Sébastien PISAPIA, Bât. Les Glycines, 167 rue François-Mauriac, 13010 Marseille. Tél. : 91.26.51.34.**

PC cherche contact dans tte l'Europe et ailleurs. Cherche aussi possesseurs de carte AD-LIB pour éch. programmes.

Kirk out. **Benoît LANGRAND, 191 rue d'Alésia, 75014 Paris.**

PC et compatibles cherche contacts pour échanges. Envoyez liste. Merci. **Michaël MEYER, 26 rue de Colmar, 68180 Horbourg.**

Amiga cherche contacts pour éch. jeux et util. Envoyez listes. **Didier BISMUTH, 15 rue Erard, 75012 Paris. Tél. : 43.45.06.04.**

Cherche contacts sympas et durables sur Amiga. Envoyer listes (possède Rick dangerous, Stunt car, etc.). **Arnaud RIESS, 13 rue de la Croix Ste-Agathe, 54870 Ugny.**

Ech. softs orig. K7 pour CPC 464-6128. Possède news (Chase HQ, Op. Thunderbolt, Turb. out run, etc.). **Ziphane BOUGHANENI, 1 rue Colonel Sebbane, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.91.89 après 18 h.**

PC-ISTE acharné échange jeux mais aussi util. et professionnels. Envoyez vos listes. **Marc MELEARD, 12-14 cité Popincourt, 75011 Paris.**

Ch. contact sur Atari St pour éch. de jeux. Envoyer liste. Réponses assurées à 100 %. **Sophie PACCO, 15 rue Baptiste-Hurel, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.73.54.**

Cherche contacts sérieux pour éch. nbrx jeux sur CPC 6128. Envoyer listes. Réponses assurées. **Albert GITTA, La Gare, 73800 Chignin.**

Ch. matériels et log. divers offerts généreusement pour création club informatique pour jeunes. **Rosalba ORLANDO, 81 rue de Verdun, 57700 Mayange.**

PC cherche contact sympa et sérieux pour éch. log. Réponse 100 % assurée. Envoyer liste. Ai acquis gros stock. Merci. **Michel JULIA, 51 av. de la Salanque, 66530 Claira. Tél. : 68.59.62.49.**

Ech. jeux sur Amiga. Achète jeux pour console NEC. **Charly ZOLLER, 27, rue du Canal, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.91.99.**

Ech. jeux et util. sur Amstrad et Amiga. **Oumar SALL, 8 rue Gabriel Pierné, 45120 Chalette. Tél. : 38.93.43.73.**

C64 cherche contacts pour échanger jeux sur disq et K7. Possède de nbrx jeux. Réponse assurée. **Brice MEUDEC, 221 rue de la Bigne à Fosse, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.08.95.**

Cherche contacts sur 520 STF. Achète aussi imprimante Star LC10 couleur. Faire offre. **Edgar BAUDIN, 9 rue du Colonel Fabien, 14860 Kanville. Tél. : 31.78.68.49.**

Ech. nombreux jeux sur CPC 464 K7. Réponse assurée. **Benjamin DE LA GORCE, 9 place Alexandre 1er, 78000 Versailles. Tél. : 39.50.65.60.**

Ech. ou ach. jeux sur Amiga, sur toute la France. Avec doc. SVP. Envoyer liste. **Guy BONNET, 15 av. du Beluère, Appt 1952, Le pré-St-Gervais. Tél. : 43.63.24.33.**

Ech. jeux sur PC Engine NEC (possède Motobike, Dragon spirit, etc.). Cherche R-Type 2, Son son 2, Gumhed, PC kid, etc. **Sofiane HABA, 23 rue Stephenson, 75018 Paris. Tél. : 42.57.82.14.**

Ech. jeux sur ST. Envoyer liste. Réponse assurée. Possède Cabal, Great court, Chase HQ, Sherman M4, Commando, Hard drivin. **Gérald FEDIT, « Chez Fauroux », 63190 Lezoux. Tél. : 73.73.10.08.**

Ech. softs sur ST (réponse assurée). Achète orig., livres divers. **Sébastien LETHUILLIER, St-Aubin-de-Cretot, 76190 Yvet. Tél. : 35.96.28.85.**

Atari ST cherche contacts pour éch. de softs. Possède nbrx jeux (Bat, Hound of shadow, etc.) **Antony COLLIOT, 154 rue de la Fassière, 45770 Saran. Tél. : 38.81.81.17.**

Ech. jeux util. démos sur Amiga 500. Cherche progr. de music. Dispose d'un synthétiseur. **Alain WACHNIK, 1 rue de l'Hôtel-de-Ville, 25600 Sochaux. Tél. : 81.32.18.78 après 21 h 30.**

520 STF cherche contacts sérieux pour éch. de jeux. Envoyez listes. Réponse assurée. **Laurent PORTERIE, 1 rue des Ecoles, 80134 Hangest-en-Santerre. Tél. : 22.94.30.60.**

Création d'un club d'échanges ST. Dem. la doc. contre 1 env. timbrée. Cherche contact sérieux sur ST. Envoyez vos listes. **Pascal LE DEIST, 113 rue du 11 Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Ch. contacts pour éch. éventuellement sur C64/Amiga. Possède au 20.01.90 (Amiga) : Cabal, Maniac mansion, Stryx, Minos, Wild streets, etc. **Hervé LE GUIFFANT, 12 rés. des Thermes, 78230 Le Pecq.**

Amiga rech. contact sérieux pour échanges. Rech. également un coder musicien en vue de démos. Faites vite ! **Xavier PAVIE, 42 rue Jean-Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.54.84.**

Ech. jeux pour 520 STF. Possède news. Réponse assurée à 100 %. Rech. entre autres Indy version aventure. A bientôt. **Olivier PROUILLAC, rue Hélène-Boucher, 47520 Le Passage. Tél. : 53.96.59.50.**

Cherche contacts sur PC 51/4. Réponse assurée. Possède nbrx jeux. **Mickaël François, 4 rue des Peupliers, Maizières, 54550 Pont-Saint-Vincent. Tél. : 83.52.75.85.**

Amiga cherche contacts pour éch. divers. Réponse assurée. Pas sérieux s'abst. **Emmanuel KIRCH, 7 imp. Isabelle de Lorraine, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.91.41.55.**

Débutant sur Amiga 500 rech. contact sympa et durable. Réponse 100 %. **David LEMAIRE, rue Pasteur, Rés. Pasteur, Bt 3, Esc. 3, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.12.91.**

Cherche contacts PC sérieux pour éch. jeux et util. Envoyer liste. Réponse assurée 100 %. **Fabrice HERMELIN, 2 rue Jean Jouvenet, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.87.31.**

Cherche programmeurs et bidouilleurs confirmés sur Amiga (France). Envoyer adresse et spécialité. Cherche aussi possesseurs de modem. **NINJA, B.P. 2, 1185 Mont-sur-Rolle, Suisse.**

Ech. jeux pour Amiga 500. Contacts sérieux. Suisse seulement. Possède : Indiana Jones (aventure), Shinobi, Digi paint 3, etc. **Pierre MUDRY, 10 av. Dumidi, 1950 Sion, Suisse. Tél. : 027.23.31.44.**

Ech. jeux sur CBM64, en disk. Uniquement ceux qui se jouent à 2 simultanément. **Marc FRANCHI, 105 Demeures de Monclar, 13220 Les Milles. Tél. : 42.39.81.90 vers 19 h.**

C64 éch. jeux K7 uniquement. Envoyer vos listes. Rép. assurée 100 %. Contact sérieux et durable. Ecrivez nombreux. **Henri ALDEGUER, Montlouis, 61 rue d'Isly, 26200 Montélimar. Tél. : 75.51.35.95.**

PC drive 3"1/2 ou 5"1/4 avide de log. cherche contacts. Env. vos listes pour une rép. rapide et assurée. **Thiery ESNAY, 17, La Chêneraie, 83500 La Seyne sur Mer.**

Amiga 500 cherche contacts sur Hte-Savoie pour éch. de softs. Réponse rapide. Pas sérieux s'abst. Cherche aussi club région Annecy. **Cédric SAGNE, 15 rue du Pré-Fornet, 74600 Seynod. Tél. : 50.45.45.29.**

Ech. log. sur Atari ST. Rép. assurée. + vd basic GFA. **Vincent ZANINI, 99 av. de l'Industrie, 74130 MARIGNIER. Tél. : 50.34.56.95.**

Vds ou éch. nouvautés et autres sur C64 disk. Possède Sim City, Wild Street, Chase HQ + autres. Sérieux et rapide. Cherche contacts pays étrangers. **Thomas OUAKIL, 10 av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Débutant Amiga possédant jeux récents cherche contact dans ma région ou autre pour échanges trucs et astuces. **Christian BAS, E7 rue Guynemer, 59600 Assevent Maubeuge. Tél. : 27.64.56.92.**

Vds ou éch. jeux orig. sur Amiga (Falcon, Silkworm, Power drift, Xenon, Crazy cars, Arkanoïd 2). Cherche fans d'avanture pour réponses. **John LAU, 3 rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : 43.27.95.69.**

Apple IIE, IIC, éch. très nbrx log. Envoyez tous vos listes. Pas sérieux s'abst. **David FOREST, 153 av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.**

Ech. nbrx jeux sur Atari 520 STF (possède Xenon 2, Chase HQ, etc.) **Philippe LECAT, 15 rue Grange-Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : 39.46.58.92.**

520 STE cherche contacts sérieux, rapides et durables. Pour échange jeux et utilitaires. **Gérard LAMOTTE, Ruette Borgne, 71290 Prety. Tél. : 85.51.13.88.**

C64 échange jeux sur disks. Contact sérieux et rapide. **Christophe LINDHEINHER, 649 av. de l'Europe, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.79.49.68.**

PC cherche contact pour éch. jeux et utile. (moitié sud de préf.). Réponse 100 % assurée. Pas sérieux s'abst. Contact durable. **Victor CAO, rue des Anciens d'Indochine, Rés. la Gavonne, Bt E, 34500 Béziers. Tél. : 67.62.38.17.**

Ch. contacts sympas sur Atari 520 ST(E). Possède news (Chase H.Q., Switchblade, etc.). **Pierre DUFFAU, 22 rue de l'Egalité, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.32.37.13 après 17 h.**

Cherche pour STF, log. (Cruncher, Spack, Inter-digit, Sprite-editor, Cyberpaint, Dali, Imagic). Ech. jeux, démos. Vds originaux : 80 F. **Emmanuel DIAZ, Anatole France 2, 1 rue Laparra, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.64.90 (après 19 h).**

Amiga cherche contacts super sympa pour éch. de news. Cherche nbx log. de dessin, musique et éduc. Cherche contacts Apple IIc. **Jean PICHINOTY, Rte de Rochefort, 30210 Valliguières. Tél. : 66.37.04.50 après 19 h.**

Mega ST rech. mecs : 70 % pro. 30 % jeux, qui utilisent imp. et développement sur PAO, pour échanges d'images digi., bidouilles, et log. **Roland CIANCI, 74 av. Jean-Moulin, Rés. l'Evescat, Bt B2, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.27.46.95.**

Cherche contact sur Atari ST. Réponse 100 % assurées, 24 h/24. **Stéphane FRANCK, 39, av. du Château, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.05.22.**

Ech. news et démo sur Amiga. **Jérôme. Tél. : 48.55.14.21.**

ST cherche contacts pour éch. sympas, rapides et sérieux. Possède très nbrx softs (jeux, util.) et pas mal de news (North & south, etc.). **Aurélien CASSAN, 12 chemin du Mirail, 31100 Toulouse. Tél. : 61.40.58.63.**

Ech. jeux pour Amiga 500. Envoyer liste. Pas sérieux s'abst. **Stéphane PEYRACHE, rue de l'Industrie, 42240 Unieux.**

Pauvre Atari St solitaire cherche compagnons de jeux. Envoyer liste, réponse assurée. Urgence, microprocesseur brisé ! **Vincent DUBUSSET, 59 rue Paul-Baroux 80330 Longueau. Tél. : 22.47.19.08 (après 18 h).**

Cherche contacts sur AMIGA. Début. ne pas s'abstenir. Possède très nbr. news. Réponse à tous. **Michel BORTOLIN, 45 Boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63 (après 18 h).**

Fan Atari ST cherche contacts dans le monde entier pour éch. Réponse assurée à 100 %. Pas sérieux s'abst. CIAO ! **Cédric ENGLEBERT, B.P. 203, 40-49 Liège X, Belgique.**

Meu ! Cherche free-boot pas cher. Ech. softs sur Atari ST et Thomson T08. Réponses assurées. Meu ! **antoine MARTIN, 48 rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

520 STE cède ou éch. nbx bons jeux. Le rédacteur copieur éduc. util., etc. Même débutant sans argent. Salut ! Envoyez liste. A bientôt. **Bernard LABADIE, 15 rue des Aigles, 67930 Beinheim. Tél. : 88.86.38.84.**

Cherche contacts sympas sur Amiga. Possède news. **Samuel BOULANGER, 7 rue Henri-Barbusse, 54800 Jarny. Tél. : 82.33.00.49.**

Atari éch. Wargame, log. aventure, Sim économique et autre du même genre. Je réalise vos musics sur synthé. Réponse assurée. **Roland BOLAND, 2 allée des Iris, 83320 Carqueiranne. Tél. : 94.57.67.39.**

Cherche contact pour éch. de jeux sur 6128 Amstrad. Gd choix. Env. vos listes. Réponses assurées. Vds DMP 2000 neuve. **Thierry LAPOULLE, L'Homme d'Armes par Savasse, RN 7, 26740 Sauzet. Tél. : 75.01.91.46.**

Vds ou éch. contre un autre orig. Hount of shadow : 150 F + port, sur Amiga. Faire propos. pour échange. **Denis DUPLAN, 82 rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : 45.79.39.93.**

ATARI ST cherche contact sérieux et sympa. Possède op. Thunderbolt, Populous, Seuk, Falcon, Biochall, Bomber, Rtype, Chase HQ, D. Master, etc. **Roland QUINTIN, Quart-Pied de la Chèvre, Chemin Aurélien, 83470 St-Maximin.**

Ech. nouveautés et rech. aussi anciens jeux sur Amiga. Banlieue sud et Paris. **Franck LAURE, 61, av. Maryse-Bastié, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.42.07 après 20 h 30.**

Ech. jeux sur Amiga. **Bruno LHOMME, Nanteuil-Notre-Dame, 02210 Oulchy-le-Château.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 pour éch. log. et disks à 5 Francs. Rép. assurée. Envoyez liste. **Emmanuel BILLON, 71550 Anost.**

Programmeur en assembleur sur Amiga rech. contact pour éch. trucs, aide, etc. Réponse assurée. **Benoît CAPPRONNIER, 25 allée Raimu, 93420 Villepinte. Tél. : 43.84.00.73.**

Amiga cherche contacts pour éch. Attention, uniquement éch. Envoyez listes + timbres. Rech. aussi utils. Ne téléphonez pas. **Sylvain DOLLINGER, Rue Froide, 57530 Hayes.**

Amiga rech. discologie non pirate. Urgent. Faire offres contre tt éch. **Philippe PATOIR, 4 rue Victor-Hugo, 59710 Ennevelin. Tél. : 20.59.50.29 après 18 h.**

PC et comp. cherche contact sérieux et durable pour éch. log. et util. Réponse assurée à 100 %. **Christophe LERE, 60 rue Victor-Hugo, 54230 Neuves-maisons.**

Rech. contacts sérieux pour éch. sur PC. Possède nbx jeux et log. Réponse assurée. **Julien BOUCHET, 5 villa des Cèdres, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 45.93.14.40.**

Ech. jeux pour Atari 1040 ST. Envoyez liste. Rép. assurée. Contact sérieux et sympa. Cherche drive 5"1/4 bas prix. **Daniel VIGNEAU, Bonalgue, 33750 Saint-Germain-du-Puch. Tél. : 57.24.53.89.**

Ech. + de 30 super posters de jeux (Drakkhen, Beast, Rackstar, etc.) contre news, gadgets, etc. Etudie toutes propositions. Ech. super démos. **Florian LEGER, Vigny-Thyez, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.64.83.**

Ch. contacts sur Amiga 500, sympas et sérieux. **Armand DOMINGUEZ, 12 allée Verte, Poste restante, 93200 St-Denis. Tél. : 40.12.03.84.**

Atari ST cherche contacts pour éch. de softs. Débutants s'abst. Envoyez vos listes. **Olivier CHEILAN, 263 allée des Lauriers-Roses, La Mascotte, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.83.02.**

Cherche contacts sympas, rapides et mobiles sur Amiga, Atari, et conseils sur A-Max (Mac Intosh). Cherche log. PAO sur Amiga. A bientôt. **Philippe. Tél. : 46.55.78.14.**

PC compatible cherche contacts pour éch. log. de jeux. Contacts sérieux et durable. Env.-moi vos listes. Rép. assurée. **Eric SEROR, 78 rue des Amandiers, 75020 Paris.**

A500 éch. jeux en Europe et ch. contacts sympas (vendeurs s'abst.). Vds aussi jeux orig. sur Amiga et T07/70, prix à débattre. **Jean-Guillaume MONETTA, 77 rue Gambetta, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.21.84.**

Cherche contacts Atari ST util. gestion familiale astrologie. **Roland HALIMI, 6 rue Vincent-Leblanc, 13002 Marseille.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF. Ech. jeux et prog. Qui peut me louer, prêter, éch. un digit. couleur sur Lyon ? **Gérard COUVRIE, 7 rue Kleinclausz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.56.66.**



Ech. jeux et util. sur Atari ST. Envoyez vos listes ou appeler. Réponse assurée. **Jean-Marc REGNIER, 11 av. du Parc, Esc. B11, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : 64.05.37.22.**

Ech. jeux sur Spectrum 128/48K. Env. votre liste, contacts sérieux. Possède Marauder, Bounder, Technocop, etc. **Gianni TONIUTTO, 24 rés. Capucine, 59112 Annoeullin. Tél. : 20.85.53.90.**

Cherche contact durable et sérieux sur 520 STF. **Frédéric BEDOUET, 6 rue de la Noue, 45380 La-Chapelle-St-Mesmin. Tél. : 38.88.26.80.**

Amstrad CPC 6128 cherche contacts sérieux et durables pour éch. de jeux. J'attends vos listes ! **Arnaud HOUSSIN, « La Chabotière », 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.39.61.**

Amiga 500, cherche contacts sympas, rapides et durables. **Bertrand DROUGLAZET, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.**

Ech. nbrx jeux sur Atari STF (Zak MC Kracken, Explora II, Battlehaws 1942, etc.). **Stan LEFORT, Chemin des Gourgues, 81380 Lescure d'Albi (Tarn).**

Ech. originaux Amiga : Titan, Pinball magic, Seuck, Crazy cars, Explora. Envoyez liste ou tél. Sinon, vds 100 F l'un. Ech. dom. pub. Amiga/IBM. **Alain BRIANT, 4 av. des Arts, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.83.18.76.**

Débutant assembleur rech. autres débutants pour programmation et éch. de démos sur Amiga 500. **Ludovic RAINFROY, 5 bd Beaumarchais, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.33.61.**

Cherche contacts sympas sur Amiga pour éch. Cherche aussi contacts C64 sur 3"1/2. **Johannes ROGER, 37 allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.**

Cherche à corresp. sérieus. sur C64 (jeux et util.), en possède 190, dont Grd prix circuit, The train, Tiger road, etc. Envoyer listes. **Yannick DONZE, 11 rue de l'Amitié, 25480 Ecole-Valentin. Tél. : 81.53.70.07.**

Ech. ou vds sur Nintendo : Gradius, Rad rager, Ikari warriors, Life force, Section Z, Kid Icarus, Super M2, SM1, Soccer, Gunsmoke. **Sylvain DISCHOFF, 124 bd John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.52.44.**

Amiga cherche datas de Soundtracker à éch. et ach. orig. genre Dongon master, Populous, Sim city, log. midi. **Gilles HERVE, 40 rue Auguste-Rispal, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.32.56.**

Cherche contacts pour éch. jeux sur PC. Possède Test drive, Bob Morane, Grand prix, etc. **Christophe BORDENAVE, Saint-Médard, 64370 Arthez-de-Bearn. Tél. : 59.67.51.59.**

Cherche rens. sur Orakken Larry 2. Cherche programmeur amical sur ASM Amiga pour éch. idées. **Jean-Yves LACROIX, 5 bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88, week-end, 20 h.**

Ech., vds, ach., jeux sur STE, Possède news (P47, Kick off 2, Space ace, Quartet). **Jean-Christophe PACAUD, 4**

chemin de Bel-Air, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.22.18.

Attention stop affaire ! Ech. nbrx jeux récents sur Amiga en plein cœur de Paris. **Jérémy SAUTTER, 14 rue Chomel, 75007 Paris. Tél. : 42.22.18.57 le soir.**

Cherche contact sur 520 STE OUF. Possède nbrx jeux et util. **Patrick PORTELLA, rue Jean-Giono, Bt E18, La Soude, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.42.29.**

Ech., vds, ach., jeux pour NEC PC Engine, Vds Amiga 500 + nbrx access. + 4 joyst. Garantie 1 an. **André NGUYEN, 18 allées des Cyclamens, 13009 Marseille. Tél. : 91.75.49.21.**

Ech. jeux CPC K7. Possède Op. Thunderbold, Les Barbares, Vainqueurs, Justiciers, I. Jones. Cherche log. dessin, Chase HQ, Cabal, B. Volley, Batman, Xout. **Eric GUERPILLON, la Grande Charrière, 42360 Panissières. Tél. : 77.28.75.38.**

Cherche contact sur PC 5"1/4. Envoyer listes. Réponses assurées 100 %. **Xavier RODRIGUEZ, 13 rue des Gardians, 13140 Miramas.**

Cherche contact sur Amiga 500, C64, PC. Réponse assurée à 100 %. Envoyez-moi vos listes. **Frédéric POCHEZ, 385 rue de Dour, 7360 Boussu (Belgique).**

Rech. contacts sérieux pour échanger jeux et util. sur PC1512 et comp. Possède Indy 500, Budokan, Populous, Vette, Kult, North and South, etc. **Bertrand GENOT, 7 rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.42.84.**

Amiga éch. ou vds jeux et prg. **Fabrice MAURER, Sentiers des Ruerettes 18, 1800 Vevey (Suisse). Tél. : (021) 921.16.22.**

Éch. log. sur Atari ST. Possède news. Réponses rapides assurées. Envoyer liste. **Richard CAYRAT, 13 rue Anthoard, Résidence étudiante, Chambre 109, 38000 Grenoble.**

Amiga cherche contacts pour éch. sérieux (si possible en Belgique). Réponse assurée à 100 %. **Michaël GIULIANO, 41, av. Lamarche, 6168 Chapelle-lez-Merlaimont (Belgique).**

Recherche contacts sérieux pour éch. sur Atari STF. J'attends vos listes avec impatience. Meci d'avance ! **Olivier LEROY, av. des Mimosas, 32, « Les Suvières », 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.76.07.**

Amiga 500 (1 Moct) ach. ou éch. utilitaires (PAO, DAO, TT, Graph, Tableurs) en particulier : Excellence (TT). Ecoute ttes prop. **Stéphan NARDONNE, 4 rue des Jasmins, 55100 Verdun. Tél. : 29.84.77.95.**

Cherche contacts sur Atari ST. Envoyer liste. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris.**

Ech. jeux, util., T08. Réponse assurée à 100 %. Envoyer liste. **Olivier PILE, 31 rue Robespierre, 45400 Fleury-les-Aubais. Tél. : 38.73.70.41 après 18 h.**

PC 3"1/2 cherche contacts pour achats et éch. jeux divers. Cherche F-19, Flight simulator 2 et 3, Test drive 2, Sceneries disks. **Fabrice ZEBELUS, Maison Battery, Lot. « Les Bambous », Gondeau, 97232 Lamentin.**

Cherche contacts sur 520 ST, possède news + vds originaux : Forgotten worlds (150 F) et les voyageurs du temps (200 F). Jeux neufs jamais servis. **Olivier SAVEY, 18, rue Edouard Colonne, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.00.59.**

Echange wargames sur Amiga. Possède fire brigade annales of rome, rebel charge, armada, red ligthing etc. **Jean-Philippe HAMMER, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.**

Ech. jeux sur Atari, ST, débutant s'abstenir. Envoyez vos listes ou appelez, réponses assurées. **Guillaume BOMPARD, 1134, chemin de la Cigale, 30900 Nimes. Tél. : 66.64.51.24.**

Cherche correspondants pour échanger jeux sur ST (en simple face), appeler ou envoyer liste. Vds original ruf.honda : 150 F. **Stéphane MALARET, 1, rue du Sablon, 17180 Perpigny. Tél. : 46.44.35.85.**

Passionné de hockey, recherche jeux de ce sport sur ST et CPC. Possède toutes les grandes sorties sportives. Amitiés longue durée. **Stéphane FLORICIEN, 30, boulevard Clémenceau, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.24.39.**

Echange jeux sur CPC. Envoyer liste réponse assurée. **François CHARBOUILLOT, Les remparts, 01380 Bage-le-Chatel. Tél. : 85.36.32.53.**

Cherche contact sur Atari ST. Possède (double dragon 2...). **Patrick LOUIS, 7 quai des Lices Berthelot, 84800 Isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.38.01.31.**

Echange jeux d'aventures (originaux) même anciens sur Atari STF, préférence pour les Sierra. Achète à bas prix personnal nightmare. **Laurent DE ALBERTI, 19 ter, rue fodéré, 06000 Nice. Tél. : 93.55.45.28.**

Amiga + MSX2 DK + C64 K7 cherchent contact. Achète originaux Amiga et des cartouches pour MSX 2. **Dominique SAUREL, 13, rue de Crouy, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Echange sur CBM 64/128 disk contact sérieux, réponse assurée. **Nils BAERTSCHI, 24, le Rocher, 1348 Le Brossus. Tél. : 19.41.21.845.63.67 (Suisse).**

Cherche contacts sur Atari pour échanger jeux en logiciel divers. Possède nbrx jeux dont news. Réponse assurée. **Claude COZETTE, 1, allée du Poitou, 92220 Bagneux. Tél. : 46.55.49.83.**

Stop affaire ! Vds disks soft vierges dans la limite des stocks disp. (15 F), l'unité + double détente (60 F) pour Amstrad 6128. **Stéphane GUITTON, 6, rue Charles Baudelaire, 94480 Ablon. Tél. : 45.97.05.90.**

Cherche contact sur ST pour échanges de news. Possède : Ninja, warriors, sos fantômes 2, sherman M4, figtherbomber, gosthols, etc. Salut... **Karin ZIOUANI, 12, rés. Les Chatagniers, avenue des Alpes, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.66.80.**

Cherche contacts sérieux pour échanger jeux sur Amiga 500 (Shadow of the beast, sim, city...) et partenaire sur populous via minitel. **Alan ORJUBIN, 13, quai Lamennais, 35000 Rennes. Tél. : 99.78.33.95.**

Vds sélecteur de face (free boot à brancher, rien à souder (70 F) port compris, et recherche contacts sérieux. **GROS, Route de Charny le Tremercier, 74490 Saint-Jedire-en-Faucigny.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges de toutes sortes. Réponse assurée à 100 %. Merci. **Stéphane REGIMBART, 219, rue de la Source, 77190 Dammarie-les-Lys.**

Echange sur CBM 64 disk contact sérieux, réponse assurée. Envoyez vos listes, Ecrivez nbrx. **Yves SEIRA, 12, Ch. de la Cassinette, 1018 Lausanne (Suisse).**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Envoyez liste Paris et région parisienne de préférence. Contact sérieux. **HOUDIM, 3, square Henri Mondor, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.57.30.62 (après 18 h).**

Cherche contacts sérieux pour échanger softs sur Amiga. Réponse assurée. Cherche aussi fanzines et clubs. **Cyrille COQUET, 121, rue Suzanne, 76470 Le Treport.**

PC cherche contacts sérieux et durables. Envoyez vos listes, réponse assurée. **Alain GRANDJEAN, 7, route d'Illy, 08200 Sedan Floing.**

Spectrum 48/128 échange logiciels (altered beast, chuck yeager, APB, mr heli, etc.). Vds aussi originaux moitié prix. Demander liste. **Hervé DE MURCIA, 19, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon.**

Atari ST cherche contacts sérieux, bons musiciens pour échange arrangements-logs musicaux. Cherche bons utilitaires jeux récents, Sim sport. **Jean-Claude MOUGEOT, Ambassade de France au Brésil, val. diplomatique M.A.E. 37, quai d'Orsay, 75007 Paris. Tél. : 061.321.53.54.**

Vds orig. ST Barbarian 2. Bar 2 Tale, Garfield, Legend of sword, night hunter, Personnal Nightmare, Wanderer (+ lunettes 3D. Le tt 700 F ou separ. **Benoit LEDUC, 88, rue Porte Nouvelle, 49260 Montreuil-Bellay. Tél. : 41.52.39.36.**

Echante ou achète jeux et util. sur CBM 64/128. Nombreux prg. Envoyer liste. Contact sérieux. **Joseph CERVERO, 59, rue de la République, 03410 Domerat. Tél. : 70.64.13.85.**

Cherche contacts sérieux sur PC. Possède nbrx jeux news util. Cherche fighter bomber, ess, TV sport foot, possède great court, populous... **Vincent ARIBAUD, 12, rue du Renard, 67240 Bischwiller.**

Echange softs sur ST. Contact sérieu et durable. Possède wonerboy, chasse, HQ, océan beach volley, sherman M4, etc. **Sébastien CAU, 826, domaine de la Vigne, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.16.59.**

Club belge cherche contacts Atari, des échanges d'idées ou autres, nbrx démos. Ecrire à B.B.B., boit post 19, B-4030 grivegnee. **Guy SAUVEUR, 25, rue Belvaux, B-4030 Grivegnee. Tél. : 41.41.44.71 (Belgique).**

Echange jeux sur STF. Possède chaos strike back, gould'nghost, DD2. Arnaqueur s'abtenir. Contacts durables. **David ROUSSEL, 9, rue d'Anjou (92). Tél. : 47.33.19.67 (week-end 19 h).**

Cherche contacts sérieux et durables sur Atari 520 ST. Possède nbrx news (addidas, beach, volley etc.). Réponse assurée. **Laurent CANY, 91A, rue du Général de Gaulle, 68470 Ranspach-Wesserling. Tél. : 89.82.74.68.**

Cherche nouveauté sur C64. Test drive II, crazy car I, II. **David DALAGEY, 40, impasse Lagache, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.42.75.**

Amiga 500. Cherche contacts sérieux et sympas France et étranger. Réponses assurées. **Valérie DAUPHIN, 280, bd Michelet appt 354 « Le Corbusier », 13004 Marseille.**

Ech. jeux pour SPECTRUM 48K et 128K, possède : batman, fire and forget, crazy cars 2, captain blood, hard drivin, platoon... Envoyez vos listes. **Patrice CIBORSKI, 3, rue A. Clouzard Saint-Clément, 89100 Sens.**

Recherche contacts sérieux pour PC. Ech. jeux et utilitaires. Envoyer vos listes. Réponse assurée et durable. **Cédric HARDY, 22, rue de la Rabine, 35520 La chapelle-des-Fougeretz. Tél. : 99.66.54.10.**

Echange et vds jeux sur Amiga 500, contact sérieux et durable. Ecrire ou tél. **Denis FENARD, 109, rue Delphin Chavatte, 62840 Laventie. Tél. : 21.27.67.33 (après 20 h).**

Cherche contacts sur PC, recherche taghan, african raiders 01, possède zak, ghostb.2, populous. **Karim ADEBO, BP 494 Cotonou (Benin).**

Echange ou vends le logiciel : super marioland pour console portable Nintendo (game boy). Nouveautés avenir moto cross... **Denis BEYER, 11, rue des Acacias, 67120 Ernolsheim sur Bruche. Tél. : 88.96.07.36 (après 19 h).**

Vds CPC 464 coul. K7 + 2 joyt. + doubleur joyst + 1 livre micro application + nombreuses revues + 71 jeux originaux (after, burder, r-type...), le tout pour 2 300 F. **Yannick NOEL, 96, boulevard Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02 (après 18 h).**

Cherche contacts pour échanger jeux sur PC 3 1/2. Débutants et confirmés bienvenus ! Vds console Atari 2600 avec 2 man. et 40 jeux. **Laurent LE BER, 45, rue Victor Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : 40.92.03.58.**

Echange jeux sur NEC PC engine. Possède : cyder cross, ninja, warriors, etc. **Eric MEUNIER, La fosse aux Loups, 72390 Dollon. Tél. : 43.93.53.03.**

Cherche contacts sur Amiga pour Echanges sérieux et sympas. Envoyer listes, réponse assurée. **Jérémy CIZERON, 44, rue Dorian, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.52.54.**

Cherche contacts musicaux sur 520/1040 STF/STE. Possède DX Yamaha et nombreux midimix (PRO 24). **Guillaume GIRARD, 92, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.64.99 (après 17 h).**

Ech. jeux pour Amiga 500, sources de programmation faites avec le DEVPAC 2 et idées de jeux ou autres. **PULSAR, 1, allée Edouard-Lalo, 42000 St-Etienne.**

Rech. urg. imp. pour Amiga 500 et nombreux contacts sur Amiga, PC et mac. Rép. assurée pour toutes imp. Urgent ! (500 - 1400 FF rh basse qual. **Fabrice DE BORNAREL/ALF, La Maison blanche, 71720 Romanèche-Thorins. Tél. : 85.35.57.74.**

Echange jeux sur CPC 6128 et IBM PC et compatible, nombreux softs (operation wolf crazy cars II...). **Jacques GUEGUEN, 21, rue J.-J. Rousseau, 42300 Roannes. Tél. : 77.67.06.65.**

Recherche contacts de news rapide, sérieux et sympa sur Amiga 500. Numéro de téléphone sur demande. Ecrire à : Réponse à 200 %. **Wilfried THEVES, Mercières aux Bois, 60610 La croix Saint-Ouen.**

Recherche pour Adiga Ori : fétiche maya, drakkhen, les intouchables, bomber. **Hugues BOURON, 3, allée des Alouettes, 77380 Combs. Tél. : 60.60.98.37 (après 18 h).**

Sur 6128 recherche : emlyn hugues international soccer contre strider (jeu original + notice + boîte). **Stéphane DEVOS, 30, cité Kirgener, 02300 Sinceny. Tél. : 23.39.24.87.**

Amiga cherche contacts et cours d'assembleur. **Olivier CHEVALIER, Rue du 8-Mai appt. 21, entrée A, 59264 Dunaing.**

Amiga cherche contacts pour échange, Réponse assurée. **Eric COGNET, 40, rue Dumont, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.95.15.79.**

Cherche pour 520 ST contacts rapides et durables (éch. ou vente) en France ou à l'étranger. Envoyez liste, réponse assurée). **Valérie CLINCHAMP, 11, rue Léon Blum, 94270 Kremlin-Bicêtre.**

Cherche contacts sur Amiga. Envoyez vos listes ou tél. moi. **60, rue Camille Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.31.29.66.**

Amiga cherche contacts pour échanges sérieux et rapides. Arnaqueur s'abstenir. Envoyez vos listes ! ! **Eddie SIMONIN, Chemin de Pascal, 26200 Montelimar.**

Ech. 5 jeux sur Amiga, cherche jeux pour console NEC. **Charly ZOLLER, 27, rue du Canal, 45200 Montargis. Tél. : 38.93.91.99.**

Ech. jeux sur ST. Vds C128 avec lecteur de disks + 70 disks lecteur de K7 et K7 + moniteur mono 3 000 F. **Thomas GACHOU, chemin vermeciel, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.41.08.**

Ech. jeux sur Atari ST(E). Possède nombreux jeux. Envoyer liste. **Nicolas CASTETS, 14, rue de Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.17.69.**

6128 PC échange ou vends originaux. Envoyer vos listes. **Bruno TRIOUX, 32, rue Mal. Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen. Tél. : 22.85.12.21.**

Echange softs sur ST. Appeler ou envoyer listes, réponse assurée. (Space ace, ivanohé, seuck, ninja, warriors, power drift etc.). **David DUPUY, 7, rue du Grand Veymond, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.28.22.**

Amiga cherche contacts sérieux et durables pour échange. Réponse assurée 100 %. **Bruno RIVIERE, 82, rue de Sailly, 59390 Toufflers. Tél. : 20.82.17.99.**

Cherche contacts sur Atari. Possède news et util., réponse assurée. Envoyer liste. **David HOUSSIN, BP 21, 40320 Geaune.**

C64 échange jeux sur disk. Contacts sympas et durables. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Cherche contacts sur ST/STE. Possède : Stunt Cart, Hard Driving. Ech. : jeux + utilitaires... env. Liste ou téléphoner. Réponse à 100 %. **Harold GUIDOLIN, la Perrière-Verrens-Arvey, 73460 Frontenex. Tél. : 79.38.59.05.**

Cherche contacts sur ST, possède nbrx jeux, envoyer vos listes, réponse assurée. **Jérémy TORDJMAN, 82, avenue Foch, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.69.62.**

Cherche correspondant sur PC 1512, disquettes utilitaires. Je suis débutant. Urgent. **Sébastien BORLET, 14, rue des Grillons, 73600 Moutiers (Savoie). Tél. : 79.24.14.62.**

Amiga cherche 1 pers. pour leçons d'assembleur gratuites (ou pas cher). Je répondrai à toute proposition. Cherche demos. **Malik HAMMOUTÈNE, ch. Libellules, 2 B, 1010 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.32.04.81.**

Cherche pour ST 520 logiciels originaux rôle/aventure Indiana, Maniac Mansion. Vds Voyageurs du temps + interface. **Richard VINÇONNEAU, 280, rue St-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Echanges jeux sur ST DF. Poss. jeux. Réponse assurée. **Loïc LEGRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy.**

Cherche contacts sympas sur 520 ST + donne et accepte astuces pour jeux. **Stéphane RIT, 54, rue de Sierck-les-Bains.**

Possède 1040 ST cherche contacts pour échanges de logiciels. Envoyer vos listes. Réponse assurée (dépt 59, 62, 80). **Gilles TRICOTEUX, 64, rue de Pont-sur-Sambre, 59570 La Longueville. Tél. : 27.66.06.64.**

TO 9 cherche contacts pour échanger jeux et idées. **David BOMASSI, impasse Poncillon-les-Amandiers, bât B, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.04.38.**

Urgent ! Échange Chess Master 2000 ou Gauntlet II contre Dungeon Master version française + échange jeux. Poss. jeux : Chicago + Cont. Circus... **Hervé BREUIL, 8D, rue de Reims, 57158 Montigny-lès-Metztel. . Tél. : 87.56.14.04 (après 18 h ts les jours).**

Cherche contacts sur Amiga, pas sérieux s'abstenir. Cherche aussi vieux Sierra-on-Line. Vds lecteur A 1010 t.b.é. + Coleco + cartouches. **Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8-Mai-1945, 62175 Boisleux-au-Mont. Tél. : 21.55.12.91.**

C 64 échange jeux sur disq. Recherche contacts sérieux et durables. Possède : Test Drive + R-Type + Robocop + Dragon Ninja... Réponse assurée. **Frédéric CHATEIGNER, 8, rue des Malgroux, 45140 Ingre. Tél. : 38.74.87.52.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. **David AINARDI, 9, route de la Lèque, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.07.30.**

PC cherche contacts durables pour échanges logiciels + utilitaires + trucs-astuces/programmation. Réponse assurée. **Fabrice ZUCCARELLI, 10, rue Boulay, 75017 Paris. Tél. : 42.63.60.71.**

520 STF SF cherche contacts pour échanges. Cherche lecteur 3"1/2 très bas prix. **Pascal LE DEIST, 113, rue du 11 Novembre. Tél. : 27.36.33.41.**

CBM 64 ! Echange jeux (only disq.), contact sympa et sérieux. Envoyer vos listes et répondre en nombre. **Pascal KOCHER, 16, rue des Champs, 67530 Ottrott. Tél. : 88.95.91.62.**

Atari STF cherche contacts sérieux pour échange dur. et rapides. **Raphaël SEGUIN, 144, chemin de la Forge, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.52.04.**

Doxos recherche contacts pour échanges durables, rapides et sérieux (sur Amiga). Réponse assurée. **Eric BOULIN, 5, rue des Jardins, 68170 Rixheim.**

Echange jeux en disquettes, pour Atari XL/XE. **Didier GASTAUD, 20, boulevard de Magnan, 06200 Nice. Tél. : 93.86.47.34.**

Echange jeux sur 520 STF réponse assurée. Possède : M4 Sherman + Wild Street + Strider... **Laurent PORTERIE, 1, rue des Ecoles, 80134 Hangest-en-Santerre. Tél. : 22.94.30.60.**

Echange jeux sur ST. Possède : Explora + Street Fighter + Dongeon Master... pas sérieux s'abstenir. **Jessy CHANCEREL, les Charmettes, route de Valssère, appt B, 05000 Gap. Tél. : 92.53.45.36.**

Echange : Double Dragon + Capt Blood sur ST. Vds jeux sur Spectrum + 2 (Batman le film...) 50 F à 80 F. **Yan KEROUFF, 52 bis, rue de Saint-Armel, 56100 Lorient.**

Salut à tous. J'échangerais jeux sur Atari ST. ma liste n'est pas énorme, envoyer listes. Pas sérieux et pas honnêtes s'abstenir. **Christophe MAUME, rue du Praze, 41170 Mondoubleau. Tél. : 54.80.93.45.**

Cherche contacts pour échanges sur Amiga. Possède jeux (Sim City). Je répondrai à tous. **Xavier RETAUX, le Reboul, 26150 Laval-d'Aix.**

Amiga cherche contacts sérieux pour échanges dans France entière. Envoyer listes ou téléphoner. **Fabien SIWEK, 27, rue des Cinq-Voies, 59200 Tourcoing. Tél. : 20,26.77.02 (entre 18 h et 22 h).**

Possesseur A 500 cherche contacts pour échanges de Demos et de scénarios sur UMS. Pas sérieux s'abstenir. **Christophe MILLET, 2, allée des Edelweiss, 38610 Gières. Tél. : 76.89.60.88.**

Echange mega jeux sur STE Amiga contre ce que vous voulez rech. Surtout originaux. Débutants acceptés, pas de vente. **David DUCHESNE, 2 bis, rue Louis-David, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.53.58.52.**

C 64 disq. cherche Stunt Cart, Crazy Cars II, Kick Off... Possède Thunderblade + Power Drift + Vigilante + Op Wolf + Apb... (originaux). **Jean-Louis ROCHE, chemin des Barrières, 97426 Trois-Bassins, Réunion.**

Amiga ! Echange jeux, possède nouveautés : Batman + Beast + Battle Squadron + Ghostbuster II + Beach Volley + Stunt Car... Envoyer listes. Réponse 100 %. **Yannick SHAFFAR, 7, rue des Pâquerettes, 68190 Raedersheim.**

Cherche contacts sur Atari dans région Nantes. Envoyer listes. Réponse assurée (même débutants). Merci. **Mickael BARBIER, 37, rue Vincent-Auriol, 44800 Saint-Herblain.**

Atari ST ! Cherche contact pour échanges de jeux et util. Réponse assurée dans toute la France comme à l'étranger. **Jérôme DUMAGEL, 14, avenue de Sabatot, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.10.31.**

Atari STF cherche contacts sérieux pour échanges de logs dans toutes régions ou étranger. **Sébastien BONNET, Donneville 31450 Montgiscard.**

Amiga vd ou échange soft, nombreux jeux dont beaucoup de news. Envoyer vos listes. Réponse assurée à 200 %. **Christophe BOTTIGLIERO, 26, bd des Dardanelles, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.67.71.**

STE cherche contacts pour échanges de jeux (sur STF ou STE). Poss. : Dark Century + Beach Volley... **Lionel DESBORDES, 11, rue de Verdun, 36300 Le Blanc. Tél. : 54.37.17.32.**

Echange jeux sur NEC PC Engine. Possède : Dragon Spirit + Mr Heli + Moto Bike... Cherche : R-Type 1 + 2 + Final Lap + Alien Crush... **Sofiane HABA, 23, rue Stephenson, 75018 Paris. Tél. : 42.57.82.14.**

Echange jeux sur Amiga et sur C 64. Poss. nbrx softs. Débutants acceptés. Réponse assurée 100 %. Envoyer vos listes. **Benjamin GUFFENS, rue Sauvenière, 287 A, 4190 Ouffet, Belgique. Tél. : 86.36.68.44.**

PC cherche contacts pour échanges de morceaux de musique sur carte Son Ad-Lib exclusivement. Les internationaux sont les bienvenus. **Benoît LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Echange jeux + demo + utilitaires tout genre pour STE. Cherche aussi doc. de jeux : Rock + Ranger. **Eric TRAPY, Leymarie, 24330 St-Laurent-Manoire.**

CPC 128 cherche contacts (Robocop + Barbarian I + II). Envoyer liste. **Stéphane LEJEUNE, 14, rue du Jura, Cosnes-et-Romain, 54400 Longwy. Tél. : 82.24.88.05.**

Amiga cherche contacts pour échanges. Vds jeux, réponse assurée. **Christophe BLANC, 1, rue Charles-Babut, 30000 Nimes.**

Ajaccien cher. contacts ST, news ou oldies. Réponse assurée et sérieux de rigueur. Ach. 5"1/4 500 F maxi. **Bruno DUGAS, l'Arcole, l'Empereur, 2000 Ajaccio. Tél. : 95.20.82.43.**

Cherche contacts durables sur CPC G128. Possède 150 jeux. Achète lecteur 5"1/4 : 500 F. Vds ou échange trucs et astuces (plans). Prix bas. **Jean-Philippe MOUNDY, 32, rue Bellevue, 11000 Carcassonne.**

Amiga échange logiciels. Recherche aussi quelqu'un pouvant m'aider à faire des demos. Réponse garantie à 99 % (1 % pour les malhonnêtes). **Vincent DUSSART, 18, rue des Capucines, 60110 Meru. Tél. : 44.08.33.97.**

PC cherche contacts sérieux et durables. Possède beaucoup de logiciels, réponse assurée. **Cyril GUIGNIER, rue de la Chartreuse, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.53.20.**

Atari ST cherche contacts pour échanges jeux. **Christian ILHARREGUY, 16, rue Vauban, 64500 Saint-Jean-de-Luz.**

C 64 cherche contacts pour échanger jeux sur disq. Possède de nvbrx jeux : Test Driver 2 + Project Firestar + Shinobi + Cabal. Réponse 100 % assurée. **Frédéric DURAND, 104, rue des Grands-Champs, 01170 Gex. Tél. : 50.41.56.07.**

Cherche contacts MSX 2 et A 500. Pas sérieux s'abstenir. **Serge VASSAL, pré Bercy 2, 145, Avermes, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.50.68.**

Echange nbrx softs : Shadow of the Best + IK + R-Type... Cherche Seuck si possible sur Argenteuil ou région parisienne. **Jérôme JEHANNO, 71, rue de Calais, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.17.86.**

Cherche passionné(e)s des Sierra on Line pour échanges + ventes + achats + échanges de solutions et informations. Réponse 100 % assurée (possède PC). **Alain MEREAUX, 3, place de la Seine, 95150 Taverny.**

Salut ! Echange ou vds nbrx jeux sur A 500. Réponse 100 % envoyer listes. **Stéphane LE MAITRE, SP 69488. Tél. : 00.33.268.52.**

Amigafan possédant A 2000 + carte PC-AT cherche contacts pour échanges divers. Réponse rapide et assurée. **Frédéric LIENARD, 27, rue de l'Etang, 88190 Golbey.**

Echange jeux sur A 500. Possède Stunt Car + Test Drive II... Cherche Les Voyageurs du temps + Simulateur de Vol + Aventure... **Francisco Manuel DA CUNHA ANTUNES, SP 69642/H ECS pco 00632 Armées Armurier Titulaire.**

Echange jeux sur CPC. Possède Barbarian 2 + Robocop + Dragon + Ninja. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Cédric BELLET, 16, les Longeray, 01170 Gex. Tél. : 50.41.86.25.**

A 500 cherche contacts pour échanges et achats de jeux et demos. **Laurent FEDORENKO, la Closeraie, bât. B4, rue P.-E.-Leprat, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.11.34.**

Ech. jeux sur Amiga 500 (possède Cabal, X-out, Beach volley, Chase HQ, Ninja warrior, etc.). Bandits s'abst. **Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.**

Ch. contact sur C64 & Amiga. Possède nbrx softs. **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq.**

PC cherche contacts sérieux pour éch. jeux et util. Rép. assurée (cherche : Blood money, Double dragon 2, Stuncar). **Romuald GENEVOIX, 37, rue de la Concorde, 68330 Huningue. Tél. : 89.67.42.12.**

Cherche contacts sérieux pour échanges sur Atari STF. Envoyez vos listes très rapidement. Pas sérieux s'abstenir. Merci d'avance. **Olivier LEROY, avenue des Mimosas, 32, «Les Suvieres», 83700 Saint-Raphael. Tél. : 94.83.76.07.**

Cherche contacts sérieux France et étranger sur Atari St en vue échanges. **Laurent CANY, 91 A, rue du Gééneral-de-Gaulle, 68470 Ranspach-Wesserling. Tél. : 89.82.74.68.**

Ech. ou achète softs pour 520 STF. Envoyer liste. Rép. assurée. **Michel DANGELO, 7, lot. du Stade, 34440 Nissan. Tél. : 67.37.27.14.**

C128D cherche notice explicative de Sim City en français contre autres services. **Hervé BROCH, Le Sappex, 1637 Charmey. Suisse. Tél. : 02.97.18.84.**

C64/disk cherche contacts sérieux et surtout rapides. Echanges de tout. Pas de vente. Rép. assurée. **Fabrice BERNARD, 19, bd de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.40.50.38.**

Rech. sur ST 1040. Gest intégrale, le Comptable ou Compta Jaguar, Emerald Mine. Ech. contre news Great court, Intruder, Xénon2, P47. **Thierry CANTONE, 224 E, plateau de la Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.43.89.92.**

Ech. de bonnes simul. sportives. Cherche Gazza, Tennis cup, the Cycles, etc. sur ST contre de nbrx jeux (ex. Rick dangeroux, Xenon II). **Laurent PERIS, 39, allée Jean-Bringer, 34260 Le Bousquet d'Orb.**

Amiga cherche contact pour éch. news et demos (débutants s'abst.). **JF, 12, rue des Potiers, 12400 Saint-Afrique. Tél. : 65.49.17.91.**

Ech. jeux sur PC compatible. Env. liste. Ttes sortes de jeux. Non sérieux attention ! **Philippe sicre, 7, av. de Lattre-de-Tassigny, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.14.27.**

Débutant sur A500 (pas en informatique, programmeur pour l'armée), cherche contact. Réponse assurée. **Luc OBERDORFF, EM 9e DIMA 33e DMT Quartier Richemon, 44998 Nantes (bureau OMA). Tél. : 40.74.26.14 poste 209.**

Déb. sur Amstrad 6128 cherche contacts sérieux pour éch. de logiciels util. Rép. assurée. Alors envoyez vos listes. **Daniel DJOKIC, 20, rue d'Arles, 57140 Woippy. Tél. : 87.32.23.70.**

Ech. ou vds jeux nvx sur C64. Poss. Space H 2, Aft war, the Camp, etc. **Thomas OUAKIL, 10, av. St-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Ech. sur Amiga 500 news /Cabal fighter, Bomber, etc.) contre Wargames. Cherche : Full metal planet et Austerlitz. Disposé à les acheter. **Livio QUARINO, 15, av. de l'Europe, 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 71.41.18.**

PC Engine cherche contact pour éch. de jeux. Possède Dragon spirit, Tiger Heli, Shinobi, Mr Heli, PC kid. (Si poss. sur Nantes). **Hervé THOMAS, 4, bd Lelasseur, 44000 Nantes. Tél. : 40.40.19.29.**

C64/128 éch. prgs, rech. contacts sérieux et durables. Vds boite à rythme Roland TR505 1 300 F ou éch. Faire offre. **André CHEMINARD, 87, rue Emile-Zola, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.14.46**

Ech. progrs sur C64 (news, util, et autres) et rech. débutants pour éch. sur A500. Envoyez vos listes. Rép. assurée. **Thierry GUEUDET, 1 square Charles-Gounod, 60220 Compiègne.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST pour éch. (Bretagne, Pays de Loire, si poss.). **François LAVOINE, 21, allée des Elfes, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.24.20.**

PC cherche contact sérieux sur XT ou AT CGA EGA VGA. Possède Budokan, Great courts, Double dragon, etc. **Nicolas MARQUIS, 113, av. Meissonier, 93250 Villemomble. Tél. : 48.94.21.68.**

Salut ! PC compatible éch. jeux. Possède Double dragon, Budikan, Test drive 1 et 2, Double dragon 2, et nbrx autres. Rép. Assurée. **Eric SEROR, 78, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : 43.66.21.43.**

Cherche contact sur Atari STF + modes d'emploi : F16 combat pilot, Falcon et 1st word. **Reynald HIROZ, 1871 Choex (Suisse).**

Amiga cherche correspondants sérieux pour éch. de jeux et util. Rép. assurée. Débutants bienvenus. **Stéphane FAVRE, 63, rue d'Orbe, 1400 Yverdon-les-Bains. Suisse.**

520 STF cherche contacts sympas et durables. RépOnse assurée à tous. Envoyez vos listes. **Vincent CROZAS, 14, rue du Petit-Plessis, 91419 Plessis-St-Benoît. Tél. : 64.95.50.35.**

Réalise enregistrement music d'ordinateur (C64-128) sur audio. Rens. : env. timbre. prix raisonnable (matos pro). Disk only. **Marc SADERI, 48, rue du Dr-Sulitzer, 67140 Barr.**

Amiga 500 cherche contacts pour éch. dans l'Europe entière. Env. liste. Débutants acceptés. Vds lec. 3 1/2 Cumana (Atari), Amstrad 6128 E.C. **Stéphane DELCOURT, 1, place Mendès-France, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.19.64.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux, util. démos. **Jérémy GUILLAUMOT, Mardilly, Evry-Gregy-sur-Yerre, 77166 Grisy. Suisnes.**

Amiga cherche contacts pur éch. nbrx jeux. Rech. contacts dans tte l'Europe. Possède news. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Ech. jeux pour Amiga (en Suisse uniquement). Contacts sérieux et réponses assurées. **Vadim MAHON, Haut-Fourneau 35, 2800 Delémont (CH). Tél. : 066.22.81.63.**

Atari ST cherche contacts pour échanges de news uniquement. Débutants s'abst. Possède nbx news Env. listes. **Olivier CHEILAN, 263, allée des Lauriers-Roses, la Mascotte, 83140 Six-Fours.**

STF cherche contacts sérieux pour échanges durables, mais aussi graphiste seulement sur Paris ou près de chez moi. Vite ! **Pascal BONNAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres.**

Ech. jeux sur ST (Stunt car, Spherical, Silkwrom, Great court, etc.) Si poss. à Lyon. **Matthieu MERCUSOT, 36, rue Albert-Falsan, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.10.05.**

Cherche programmeurs, musiciens (graphistes) sur Amiga pour création de démos. Annonce sérieuse (Suisse si poss.). **François COPPEX, 19, Aarehalde, CH-3047 Bremgarten (Suisse). Tél. : 031.23.27.72.**

Amiga 500 éch. logs : jeux, util., démos. Envoyez listes. **Florent POINGT, 68, rue du Mont-Jovet, 73000 Chambéry.**

Ech. ou vds nbrx jeux sur CPC 6128 et K7 (Double dragon, Shinobi, etc.). Rép. assurée. Tous à vos plumes. **Gaëtan KUPSZYK, quartier Baudimont, BP 971, 62023 Arras cedex. Tél. : 21.71.05.57.**

Pour Atari 1040 ST, éch. Dragon Ninja, North south, Rugby simulator, Explora II, Space Harier, Last duel, After the war, Interphase 3D, Kick off, ZZ rought, Super ski. **Julien SEGAS, 3, rue Julmes-Vallès, 75011 paris. Tél. : 43.79.98.88.**

Cherche contacts sur STF. Envoyer liste. **Laurent DAVID, les Lamas rue Guynemer, 49000 Angers.**

PC 3"1/2 cherche contacts sérieux. Env. liste petite ou grande et tarifs (au cas où...) **Stéphane MARECHALE, 100, av. de l'Aéroport, 62780 Cucq. Tél. : 21.94.81.52 après 18 h.**

Cherche contact sérieux et durable sur 520 ST. Mes jeux : Super car, Rainbow islands, etc. **Laurent BEYRLE, 30A, rue Charles-de-Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Wanna swap cool demos on C64 ! Only disk ! **DUNEX, Postbox 151, 2800 Lyngby. Denmark.**

Vends Amiga 500 cherche contacts pour éch. news et util. pour démos. Rapide et sans problème. Non sérieux s'abst. **Christophe DE RAVEL, 6, square du Colonel-Suterlin, 60200 Compiègne.**

Ech. jeux sur Amiga 500. débutants ne pas s'abstenir ! Par contre, arnaqueurs abstenez-vous ! **Bertrand LEBEC, 49, rue A.-Daudet, 84850 Camaret-sur-Aigues.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST, région Nord/ – as-de-Calais. **Thomas LEROY, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.12.55.**

Amiga cherche contacts sérieux et rapides pour longues durées. Débutants acceptés. A vos téléphones ! **Arnaud FABRE, 11, rue Saint-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Ech. softs sur Atari 520ST. possède news (Xenon II, RVF Honda 750, Rick dangerous, Blood money, Silkworm, etc.) **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Ech. et contacts sérieux sur ST. Envoyer vos listes. **Erick MERESSE, 34, rue Caravelle, 31270 Cugnaux.**

Ech., achète ou vds tout logiciel sur 520 STF. Possède Double dragon 2, Hard'drivin', Ghost'n'Ghouls, Axel's magic hammer, etc. **Rodrigo FOFANA, 11, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.93.08.**

PC 1512 et compatibles cherche contacts pour échange jeux et util. Possède nbrx log. Joindre liste. Rép. assurée et rapide. **Bertrand GENOT, 7, rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.42.84 après 18 h.**



Ech. jeux sur PC (Test drive II, Sierras, Zany golf, Double dragon II et I. Rech. Hard driving, Crazy cars II). Envoyer liste. **Emmanuel NOEL, 5, rue de la Prairie, 1196 Gland (Suisse). Tél. : 64.29.62.**

Salut ! J'échange sur C64 jeux de voitures, karaté, action. Possède Barbarian I et II, Double dragon I et II, Dragon-Ninja, Test drive II. L. Ninja II. **Gabriel GATTLEN, 2, av. Gare, 1028 Preverenges. Suisse.**

Cherche contacts sérieux et rapides pour éch. jeux et util. sur Amiga. Rép. assurée. Envoyer vos listes ! A bientôt. **Cédric BEUDOT, 22, rue des Bergeronnettes, 32000 Auch. Tél. : 62.63.07.71.**

Ech. jeux sur Atari. pas sérieux s'abst. Vds console Sega sous garantie. **Alexandre BAGUR, Super Rouvière, 83, bd du Redon, Bt B7, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.79.16 après 17 h 30.**

C64 éch. prog. (disk). Envoyer vos listes. Contact sérieux. Réponse assurée. **Gérard ROMERO, 6, rue de l'Eglise, 31330 Ondes.**

Vds nbrx jeux disks, CPC 6128 originaux (Beach volley, A d'or, Op. Thunder Bolt, etc.). De 80 à 110 F + OCP ADV Art studio, 150 F. Demandez liste. **Denis GAUTIER, 120, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 45.39.85.22.**

Amiga cherche contacts sérieux et rapides. **Sébastien CHASSELAT, 24, rue Pierre-Joigneaux, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.82.59.59.**

520 STE cherche contacts dans la région parisienne pour échange jeux, util., démos. Possède DD2, Stormlord, Spectrum 512, Bomber, etc. **Olivier TOMCZAK, 33, rue Lucien-Girard-Boisseau, 95380 Puisseux-en-France. Tél. : 34.72.24.11.**

A500 cherche contacts pour éch. sympas. Si poss. dans le Nord. Rapide. Sérieux.H1, Dr Mad, Titanium Wilbur. **Bertrand GOSSELIN, l'Herberie, domaine de la Hollande, 59160 Capinghem. Tél. : 20.93.07.98.**

Cherche contact sur ST, sérieux, sYmpa et durable. Débutants bienvenus. **Chris DELCOURT, 19, rue Ml-Leclerc, 59880 St-Saulve.**

Ech. ou vds nouveautés sur Atari St et Amiga (Paris-Dakar, Tennis cup, Ivanhoe, etc.). Vds émul. Spectre avec rooms et soft : 1 700 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

PC1 d'Olivetti 3 1/2, ch. Budokan, Grand prix circuit, etc. contre : Rick dangerous, Wildstreet, Double dragon 1 ou 2, etc. **Christophe GHALEB, 7, rue Paul-Cézanne, 44400 Rezé. Tél. : 40.84.37.37 après 18 h.**

Ech. softs sur 520 STF. Réponse assurée. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gère, 90200 Giromagny.**

Ech. jeux sur Sega (Prowrestling) Wonder boy III, Dynamite Dux, Altered best. Contact sérieux. Réponses assu-



rées. **Sébastien LECŒUR, 70, rue Gambetta, 59490 Somain. Tél. : 27.86.15.14 après 18 h.**

Ech. jeux sur 520 ST. Réponse assurée. **Manuel TRUFLEY, 5, rue José-d'Arbeau, 13310 St-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.01.44.**

Vends ou échange jeux sur CBM 64 (disks). **Jérémy TREU, 29, rue du Pignon-Vert, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.65.09.05.**

Sega échange Altered beast contre Tennis ace. Cherche club Sega. Le tout dans la région parisienne. **Sven MASSON, 12, rue Emile-Zola, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.38.93.**

Atari 520 STF cherche contacts pour éch. divers. Envoyez vos listes. **FIREMAN, 13, rue Auguste-Comte, 33400 Talence.**

520 ST cherche contact sérieux pour éch. jeux et util. Réponse assurée. (France et étranger). **Joël JANUS, 87, rte de Guentrange, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.83.10.**

PC cherche contacts sérieux et durables. Envoyer liste. Réponse assurée. **Alain GRANDJEAN, 7, route d'Illy, 08200 Sedan Floing.**

Mon 1040 STF est atteint de boulimie. Il veut encore des news et des démos bien qu'il en possède déjà. Envoyez-moi vos listes. Merci d'avance. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, av. du 15 août 1944, 28200 Chateaudun.**

Ech. jeux sur Amiga. Sur Paris uniquement. Vends b at + cartouche sur Atari St : 350 F. **Frédéric LECLERC. Tél. : 43.28.94.70.**

Ech. ou vends news sur C64. Pour les ventes, possède des originaux. Recherche éch. dans tous pays. CYA. **Jérôme BOSC, 18 bis, av. du Chemin-de-Fer, 78480 Verneuil/Seine. Tél. : 39.65.60.79.**

Cherchons contacts pour échanges news sur Amiga dans le 93. **Eric au : 48.48.64.47, Steeve au : 48.95.05.99. Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy.**

Vds jeux sur C64 (prix très intéressant). Poss. de nbrx news. Ech. aussi. Le tout sur disq only. Tchao ! **David LEUCHART, 20, rue du Clos-du-Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Echange nbx jeux sur Amiga et ST (région Nord-Est seulement). **Vincent TONINI, 13, Grand Rue, 54640 Bettainvillers. Tél. : 82.21.34.60 après 17 h 30.**

Amiga 500, recherchons contacts sur dépts 95-78-27. Echange jeux, recherche, éducatifs et musique pour enfants. Merci. **Pascal et Katy PIMBERT, Chaussy, 95710 BRAY-ET-LU. Tél. : 34.67.74.84.**

Cherche contacts pour éch. jeux et util. sur PC et EGa et VGA. Possède nbrx jeux. Réponse assurée. **Dano HAK, 28, allée E.-Manet, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.23.97.**

Eh Rachid ! T'es intéressé par un synthé ah qui se nomme PSS-140 ? Ah que je te le vends 550 F. Ah que merci d'avance !... **Dara PHONEKEO, 6, rue Poincaré, 57260 Dieuze. Tél. : 87.86.00.05 le soir.**

Ech. prgs sur amiga 500 sur le Nord uniquement et sur Comines si possible. **David GHESQUIERE, 21, rue Neuve, 59560 Comines.**

T08-T08D cherche correspondants. Rech. éducatifs. Rech. imprimante 80 COL Thomson. Rech. câble imprimante pour T08D. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze. Tél. : 66.79.97.09.**

Cherche contact pour jeux sur IBM et compatibles. De préférence en Suisse mais aussi à l'étranger. Prenez vite contact ! **Jérôme PERRIARD, 1674 Montet (Glane). Suisse. Tél. : 021/909.52.54.**

A500 déb. cherche contacts pouré échanges sérieux et durables. Réponse assurée. **Aurélie VILLERS, 35, route de Breteuil, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.34.10.14.**

Amiga : recherche prg pour échanges région Poitou-Charentes. **Franck PORTZ, Square Plaisance, rue Guynemer, n° A3, appt 15, 79000 Niort. Tél. : 49.33.52.29.**

Amiga 500 cherchent contacts pour échanges. Possède Bomber, Driving force, Oper thunderbolt, Shinobi, etc. Envoyer listes. Réponse assurée. **Christophe SORBIERE, 156, av. de Frais-Vallon, Massif des Roses, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.33.85.**

Cherche contact sérieux et durable sur Atari 520 STE dans la région de l'Hérault (de préférence à côté de Montpellier). Téléphonez-moi. **Xavier OUSTRIC, 3, route de Pezenas, 34530 Aumes. Tél. : 67.98.22.82.**

Ech. jeux sur ST. Contact sérieux, sympas et durables. Réponse assurée. Possède news. Envoyer liste. **Roger MARCHETTI, quartier Saint-Joseph, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.73.07.**

Cherche contacts sérieux sur 1040 STF. Envoyez listes. Réponse assurée. **David GUEZ, 6, rue de la Chesnaye, Craches, 78660 Prunay-en-Yvelines.**

Cherche contacts pour échange sur M06 Thomson (K7). **Gaël SANQUER, 43, rue Jean-XXIII, 12000 Rodez. Tél. : 65.67.26.80.**

Echange jeux Spectrum 48 et 128K. Possède Platoon + Batman + Hard driving + Crazy cars 2 + Gunship, etc. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **patrice CIBORSKI, 3, rue A.-Clouzard, 89100 St-Clément.**

Ech. et vds news sur Atari et amiga. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, Château-Bernard, 16100 Cognac. Tél. : 45.82.72.49.**

Contactez-moi sur C64 K7. Vente/achat. J'ai Carrier command (simulation Wargame), Roadwars, à 1/3 du prix. J'ai de nbrx autres, Rick dangerous, etc. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange jeux sur CBM. Recherche groupe et toute aide pour programmation en basic C-128 ou C-64. URGENT ! **Dominique SANTOS, 15, rue de la Louhière, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.40.56.**

Ech. soft et util. sur compatible PC. Vends Budokan et Deathtrack (150 F chacun). Sur Paris et environs. **Philippe MAGDELENAT, 92, av. Joliot-Curie, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.45.86.**

PC cherche contacts pour échanger des jeux et util. Poss. KQ 2 + 4, Imposs. mission 2, Hardball, Art of war, Ghost B. 2, etc. **Julian GARBACCIO, Columbia Palace, 11, av. Princesse Grace, 98000 Monaco. Tél. : 93.15.96.33.**

Amiga man échange softs, util., démos., etc. Intéressé par tout ce qui concerne ce super appareil. A bientôt... **Florent VANAERDE, 4, rue St-Urbain, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.54.15.**

Atari STE échange jeux + util. Rech. prg de radiocommunication fax RTTY CW, etc. Vends lecteur double 5 pouces comp. PC 1000 F. **Thierry MARFEUIL, 14, rue de Maison-Neuve, 45240 Sennely. Tél. : 38.76.98.36.**

Echange logiciels sur STE. Ch. jeux logiciels midi (pro 24, etc.), util. divers. Tout qui ! Envoyez vos listes. Sympa et très sérieux. **Pascal LEMAIRE, 3, allée Paul-Gauguin, 95370 Montigny-les-Cormeilles.**

Vends Cherche contact sérieux ST. Grand nombre de jeux. Utilitaire. Envoi rapide. **Claude TRANSLER, 145, av. Gén.-Léclerc, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.13.87 H.B.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Possède nombreuses news. Débutants, ne vous abstenez pas ! **Steven ROUGERIE, Kerlessanouet, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.23.03.27.**

Ech. ampli basse Fender 50 watts (valeur 2 400 F) contre Atari 520 STF ou STE en bon état. **Benoit DOMBRET, 8, villa de Ségur, 75007 Paris. Tél. : 45.66.80.77 le soir.**

Ech. cassettes Sega avec contacts sympas. Bidouilles et astuces bienvenues. Amaqueurs s'abst. **Rosalba ORLANDO, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.94.81.**

Déb. ST cherche contacts sérieux pour éch. log. en tous genres. Possède peu de log. Pas pour longtemps, j'espère ! **Fabrice BOURGIN, 29, rue Antoine-Saint-Exupéry, 51510 Fagnières. Tél. : 26.68.26.56.**

Cherche contact sur C64 sur disk seulement. Possède Project Firestart, Cav-Ugh-Lympic et beaucoup d'autres. **Mathieu TOUGNE, 3, rue Maurice-Thorez, 93200 St-Denis. Tél. : 48.20.58.90 12 h-13 h.**

Recherche âme charitable ayant Ghostbusters II contre plein de nouveautés et de codes pour les vies infinies ORIGINALES. Salut ! Sur Atari, bien sûr ! **David MOITON, Le Costellar, 06690 Tourette Levens. Tél. : 93.91.08.33.**

Echange prg sur Atari ST et Commodore 64. **Loïc LEGRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy. Tél. : 48.49.40.79.**

Amiga cherche contacts pour éch. util. + docs en français. réponse assurée. Pas sérieux s'abst. Ech. jeux news en second. **Alain GIRAULT, 7, rue des Lauriers, 57000 Metz.**

Echange jeux sur Spectrum 128/48K + 2 ou autres. Contact sérieux et durable. **Fabien VUILLET-CILES, Orcières Lonchaumois, 39400 Morez. Tél. : 84.60.61.75.**

Atari ST cherche correspondants prov. de Liège en vue d'échanges d'idées ou autres (clubs s'abstenir). **Alain CARIS, 30, avenue Reine-Astrid, 4880 Spa (Belgique).**

Atari STF/STE cherche contacts sérieux pour éch. de jeux (possède Ninja warrior, Operation thunderbolt, Nord et sud, Full metal planet). **Vincent RAOUL, 118, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.37.35.94 sauf le week-end.**

Echange news sur C64 + disk. Cherche coder pour éch. de tuyaux. Achète souris fonctionnant sur Koalapaint ou adv. art. studio. réponse 100 %. **Denis DECHAUME, bt H2, Les Cros, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.17.87.**

Débutant sur Amiga cherche contacts pour échange news. **Nicolas POIROT, 64, avenue d'Alsace, 22300 Lannion. Tél. : 96.48.03.52 après 18 h.**

C64 échange ou achète jeux et démos sur disq. Cherche clubs. Achète Amiga 500. Faire offre. **Hervé RECOUPE, 16, rue de Bourgogne, 02760 Holmon. Tél. : 23.09.60.28.**

Cherche contacts sérieux sur Atari STF pour échanges de softs. Vds originaux 100 F pièce. Vends nbr. revues (Gen 4, Tilt, Amstrad mag.). **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubenton, 75005 paris.**

Amiga cherche contacts pour échange. **Emmanuel QUERU, 4, rue des Dragées, La Boissière, 61250 Condé/Sarthe.**

Echange nbrx logiciels sur Amiga 500. Débutant acceptés. **Selim BOUDAA, 34, rue Pierre-Travaux, 21100 Dijon. Tél. : 80.67.84.11.**

Echange jeux sur Amiga. Possède nbrx logiciels (Overlander, Battle squadron, Sim city, Ivanhoe, etc.). **Michaël HALFON, 22, rue du 11-novembre-1918, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.23.14.**

Ech et vds softs sur Amiga 500. Réponse assurée. Sérieux only. **Tony CASAL, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 entre 18 et 21 h.**

Cherche contacts sérieux pour éch. Uniquement sur disks. Possède : Bomber, Target. Envoyer liste ou tél. **Jean-Francis LOPEZ, 58, cité du Château-d'Eau, 62970 Courcelles-les-Lens. Tél. : 21.75.76.54 après 18 h 30.**

520 STF échange-achète jeux, util. Cherche contacts uniquement Haut-Rhin, Bas-Rhin. **Sébastien hildweim, 5, rue du Chêne, 68600 Hettenschlag. Tél. : 89.22.09.32.**

Ech. ou ach. orig. sur Amiga. Pas plus de 50 F, avec doc. Aventure ou simul. Cherche éducatif pour enfant sur Amiga. **Guy BONNET, 15, av. du Belvédère, appt 1952, Le Pré-st-Gervais. Tél. : 43.63.24.33.**

Vds, éch., ach. originaux PC 5'1/4 (jeux + util.) région parisienne. **David TELLER, 5, rue Victor-Considérant, 75014 paris. Tél. : 43.21.62.04.**

Ech. jeux sur Amiga. Possède jeux. Dans le Nord de préf. Vds Amstrad 6128 + 30 disks TBE (environ 1 an). Réponse assurée. **Jean-Louis ROQUES, 30, rue J.-B.-Ducrocq, 59700 Marcq-en-Baroeul.**

CLUBS

Allo ? C'est Amiga-soft. Nous te procurons les dernières nouveautés du monde comme Rock star, Harricana, Vacances au ski. Vite, écris-nous ! **Alexandre CHAPPUIS, 34, rue Michel-Ange, 75016 Paris. Tél. : 46.51.55.69.**

Bordeaux. Ouverture du club Atari Mega +. Formation, assistance, contacts, remises. Revue bimestrielle à 90 F pour membres correspondants. **CLUB MEGA +, A.S.T.H.C., BP 01, 33032 Bordeaux cedex. Tél. : 56.91.25.20.**

Recherche documentation et personne pouvant m'apprendre l'assembleur sur MSX2. Poss. de fonder un club. **Djamel LOUERGLI, 70, rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19.**

Atari-club : nbrx services. Fanzine mensuel, log. domaine public, etc. Pour plus d'informations, écrire et joindre 2 timbres. **ATARI CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Pour des contacts internationaux, softs dom. public, réductions, bulletin d'infos, etc. Quel que soit votre micro ! Doc. contre enveloppe timbrée. **C.M.O.S. (Centre mondial des ordinateurs solidaires), BP 157, 93163 Noisy-le-Grand cedex.**

Cherche club sur C64 disk + vends ou éch. jeux sur C64. Possède Cimcity, Iron lord, Strider crazy car 2. Cherche Chase HQ hardriving. **Raphaël MATTE CORPS, 8, square Paille-Maille, 57000 Metz.**

Le club BSG est ouvert à tous les Amigafans. Env. 1 disk pour catalogue (3 500 logiciels env.). Rép. assurée. **BIDGY, 108, av. Reine-Astrid, 4802 Heusy-Verviers, Belgique. Tél. : 003287.31.53.60.**

Cherche programmeurs (GFA, assembleur) et graphistes sur Atari STE. Ambiance sympa. **Christophe BOURGOIS. Tél. : 40.82.52.07.**

Cherche contacts en vue de créer un club pour échanges de news et util. Cherche assembleur pour 520 STF. Ech. freeboot contre news. **Pascal DELEAU, ST CLUB, 74, allée des Guerlettes, les Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.35.87.02.**

Faites votre choix parmi plus de 400 programmes du dom. pub. pour PC 5'1/4. Catalogue complet contre deux timbres. **SOLEIL INFORMATIQUE, BP n° 2, 24130 Prigonrieux.**

ATARI TOP : nouveau club sympa et gratuit. Juste 1 timbre pour la réponse. J'ai jeux ST, Voyageur du temps, Compil, Stom, Lord, etc. **Jean-Luc GEBLEUX, Campagne Tronc, 13140 Miramas.**

Club SHABI vous procure les derniers news. Ecrivez-nous pour plus de renseignements, ça en vaut vraiement la peine. A bientôt sur Amiga. **SHABI, 06800 Domaine du Loup.**

Débutant PC 3P 1/2 EGA/VGA rech. contacts sympas. Possède : Great courts, Indy 500. Rech. Deathtrack, Vette, Budokan et autres. **Xavier BRAZZOLOTTO, av. du Vercors, Le Gua, 38450 Vif.**

Ech. et vds plus de 400 titres orig. pour MSX. Doc. gratuite sur simple demande. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

CLUB NINTENDOJO : nbrx services. Fanzine mensuel. Système d'échange. Pour plus d'infos écrivez : **M. BRINON, NINTENDOJO, 32 bis, rte de Paris, 29600 Morlaix.**

Le serveur POTIRON'S CONNEXION est ouvert de 22 h à 6 h en sem. et 24 h/24 le week-end. Il y a du téléchargement Amiga-PC/ST, des bals, etc. **Emmanuel KELLER, impasse du Grossgarten, 68740 Balgau. Tél. : 89.48.63.15.**

Club pour Nintendo cherche adhérents. Nous paraîtrons une revue de notre club. Poss. aussi pour jeux Sega. URGENT ! **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Pièce Vignot, 55200 Commercy. Tél. : 29.91.00.67.**

Cherche club ou particulier pour apprentissage assembleur 68000 sur Amiga (uniquement sur Paris). **Fabrice LABATUT, 137, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 45.57.27.40.**

Le numéro 8 de MICROZINE (Freeware Amstrad) est rempli de listings. 2 timbres et il est à vous ! **Bruno LE BOURHIS. Bourg-de-Brec'h, 56400 Auray.**

Club Amiga ouvre ses portes aux Amagafans de tous pays. Poss. news 89/90. Débutants ne pas hésiter. **Olivier BENDER, Gondemines, 1926 Fully, Suisse. Tél. : 46.18.87.**

Cherche rens. sur ts les Clubs Sega en France et ailleurs. Prière d'env. rens. (vue création fédération). Merci. **Eric LEBGOTT, 81, rue de Verdun, 57700 Hayange.**

Amigaman cherche contact utiles (Tunes, GFX, Code), Lamers non acceptés (Bos, Manu). Ch. ému St. **Laurent COLA, 128, av. Emile-Vincent, 83000 Toulon. Tél. : 94.09.10.99.**

Cherche utilit. pour Amiga JOO + Imo (Dbase, info file, page setter, TRT, TTX, publishing, PAO, music, etc.). J'attends vos envois de listes. **Didier COLL, 54, rue H.- Barbusse, 59490 Somain.**

Le choix d'un matériel informatique est dur, alors contre 3 timbres, nous vous donnons sa fiche technique. Pour plus de rens. écrire. **Sylvain NAULET, La Cruchelière, 49150 Le Vieil-Bauge. Tél. : 41.89.27.65.**

Vous possédez un Apple 2, vous habitez sur Colmar et sa région. Voilà 2 raisons suffisantes pour répondre à cette humble annonce ! **Philippe JALOUX, 6, rue du 1er RCD, 68320 Jebsheim. Tél. : 89.71.62.75.**

AMS'DEM vous attend. Ce club est fait pour vous. Catalogue de jeux et surtout de démos. Alors venez ! Réponse assurée (joindre 1 timbre). **Renaud VINCENT, 17, square de Ré, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.40.32.**

Vds logiciels du DOM-PUB pour Amiga (joindre timbre + rech. Digiview d'occasion. **DMAMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La-Couronne.**

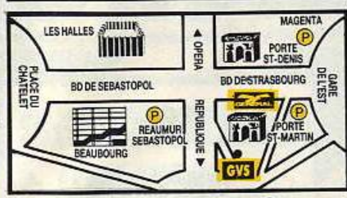
Vends La plus vaste logithèque originale MSX1/2/2+ avec de nbrx imports. Nous nous voulonsle meilleur club et nous le prouverons ! **MSX MASTER CLUB, 7, rue des Iris, 62119 Dourges. Tél. : 21.75.44.28.**

Club Nintendo et Sega 8 bits. Journal mensuel, éch. + locations cartouches (rép. assurée). Revue : 10 F en chèque. **Damien CARRIERE, 24, rue Campo-Formio, 75013 Paris. Tél. : 45.84.06.71.**

Micro Maniak St : fanzine sur disk : tests, fabric. d'un freeboot, etc. Pour le recevoir envoyez 1 disk + 10 F (chèque à mon nom) + 3,70 F timbres. **Stréphane GENÊT, 13, rue Planté, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.05.85.**

International freeware association. Catalogue domaine public ST et PC disponible gratuitement. **IFA, Route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

PARIS

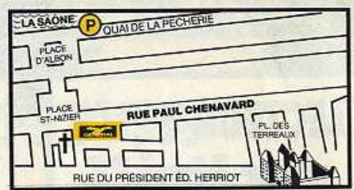


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS ☎ **42.06.50.50**
ouvert tous les jours sauf dimanche
SAV : 54, rue René-Boulanger
75010 PARIS ☎ **42.06.77.78**
ouvert du mardi au samedi
métro Strasbourg/St-Denis - Parking à proximité
Magasins ouverts de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h



LE GRAND SPECIALISTE INFORMATIQUE

LYON



39-41, rue Paul-Chenavard
69001 LYON ☎ **72.00.96.96**
Pour tout achat, GVL vous offre 1 heure de stationnement sur présentation du ticket de parking du Quai de la Pecherie
ouvert du mardi au samedi
de 9 h 45 à 13 h et de 14 h à 19 h

ACHETER CHEZ GENERAL, C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE INFORMATIQUE INDEPENDANT EN FRANCE

DE L'EXTRAORDINAIRE CHEZ GENERAL

PC 1640 DD HERCULE

3990F TTC

Retour d'expo, dans la limite des stocks disponibles

PCW 8256
Unité Centrale + Ecran + Imprimante

3790F TTC

Retour d'expo, dans la limite des stocks disponibles

GENERAL MOINS CHER QUE GENERAL

AMIGA 2000 + MONIT. COUL.

9990F TTC

EN AVANT-PREMIERE CHEZ GENERAL

CONSOLE ATARI LYNX 1790F TTC

Démontrations permanentes au magasin

LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX COULEUR PORTABLE

Ecran à cristaux liquides couleur (LCD), 4096 couleurs disponibles, lecteur de mini-cartes intégré, haut-parleur et prise casque, possibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs, livré avec 4 jeux sur mini-carte, alimentation piles et secteur.

MONITEUR COULEUR CTM 644 + 50 JEUX POUR CPC

1390F TTC

GENERAL sera ouvert les 8 et 24 mai 1990

DISQUETTES 3 P 1/2 4,90F TTC pièce



CONSOLE NEC II disponible dans notre magasin



PARIS 10e ☎ 42.06.50.50
LYON 1er ☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LECTEUR 3"1/2 pour Atari ST ou Amiga
790F TTC

LECTEUR 5"1/4 pour Atari ST
990F TTC

LECTEUR 5"1/4 pour Amiga
1490F TTC

PROMO
LECTEUR 3"1/2 externe pour PC
1290F TTC

Promotion sur tous nos cables
(rallonges, doubleurs, etc...)

SCANNER TYPE 10 pour ST, AMIGA ou PC
2990F TTC

MENTEL PC / CPC
350F TTC

JOYSTICK PRO 500
129F TTC
GARANTIE 2 ANS

DIGITALISEUR PRO 89 ST
1690F TTC

DIGITALISEUR VIDI avec MIXIMAGES
2390F TTC

Extension SC 501 pour AMIGA
850F TTC

Disquettes 3"1/2 DF / DD
4,90F TTC

SOURIS pour ST / AMIGA
290F TTC

SOURIS pour PC
390F TTC

NOMBREUX ACCESSOIRES DISPONIBLES, CONSULTEZ-NOUS !

Console SEGA + Hang On
990F TTC

Console NEC Péritel 60 Hz
1490F TTC

Console NEC 50 Hz compatible toutes télés + 2 JEUX
1990F TTC

NOUVEAU
PC ENGINE II SUPER GRAFX + 1 JEUX
60 Hz 2490F TTC
50 Hz 3450F TTC



PARIS 10e
☎ 42.06.50.50
LYON 1er
☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

AMSTRAD CPC 6128 couleur
+ JOYSTICK
+ DISK 50
+ SAC GENERAL

3490F TTC

ATARI 520 STE
+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

3490F TTC

AMIGA 500
BON D'ACHAT DE 300F

+ JOYSTICK
+ SAC GENERAL

3490F TTC

ATARI 1040 STE
+ JOYSTICK
+ DISK 15
+ SAC GENERAL

4490F TTC

AMSTRAD PC 1512 SD mono
+ MS-DOS
+ GEM
+ GEM PAINT
+ INTEGRALE PC

4990F TTC

50F TTC le ruban (par 3) pour les imprimantes de cette page

Imprimante MANNESMANN TALLY MT-81
155 cps
9 aiguilles

1390F TTC

Imprimante CITIZEN 120D+
120 cps
9 aiguilles



1350F TTC

Imprimante EPSON LX-800
180 cps
9 aiguilles

2150F TTC

Imp. STAR LC-10
144 cps - 9 aiguilles

1890F TTC

Imp. STAR LC-10 couleur

2490F TTC

Imprimante EPSON LQ-500
180 cps
24 aiguilles

3695F TTC

Imprimante STAR LC-24-10
170 cps
24 aiguilles



2990F TTC



PARIS 10e ☎ 42.06.50.50
LYON 1er ☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR CPC

COMPILATIONS CPC

Titre	K7/DISK
10 MEGA HITS — 10 super hits dont : 3D GRAND PRIX + NETHERWORLD + FOOT MANAGER 2 + HOT SHOOT + ZYNAPS + REX + SHOCKWAY + LIGHT FORCE + BATTLE VALLEY + EXOLON	189F/229F
100 % A D'OR — OPERATION WOLF + AFTERBURNER + RTYPE + TITAN	149F/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS — CYBERNOID + DEFLECTOR + MASK + BLOOD BROTHERS + NEBULUS + HERCULE + NORTH STAR + EXOLON + MAITRES UNIVERS + VENON STRIKE BACK...	129F/149F
12 JEUX FANTASTIQUES — STROMLORD + SUPER SCRAMBLE + SKATE CRAZY + NIGHT RAIDERS + ARTURA + DARK FUSION + GARY LINEKER HOT SHOT + ARCADE FOOTBALL + TECHNOCOP + MOTOR MASSACRE + MARAUDER + HATE	149F/199F
BEST OF VOLUME 1 — BATTLE SHIP + 3D GRAND PRIX + MANHATTAN 95 + MANGE CAILLOUX + BEYONG ICE PALACE + ASPHALT + OVERLAND	149F/229F
BEST OF VOLUME 2 — ZOMBI + TETRIS + NECROMANCIEN + HOT SHOT + FOTTBALL MANAGER 2	149F/229F
BEST OF US GOLD — OUTRUN + GAUNTLET 2 + CALIFORNIA GAMES + 720° + ROLLING THUNDER	149F/199F
COIN OP HITS — OUT RUN + THUNDER BLADE + ROAD BLASTERS + SPY HUNTER + BIONIC COMMANDO	129F/179F
DEFIS DE TAITO — TARGET RENEGADE + ARKANOID + ARKANOID 2 + BUBBLE BOBBLE + FLYING SHARK + SLAPFIGHT	139F/199F
DOUBLE ACTION — DOUBLE DRAGON + WEC LE MANS + REAL GHOSTBUSTERS + DALEY THOMPSON	149F/199F
EPYX 21 — 23 SIMULATIONS DE SPORTS	149F/199F
EPYX ACTION — IMPOSSIBLE MISSION 2 + CALIFORNIA GAMES + STREET SPORT BASKET + 4X4 ROAD RACING + GAMES WINTER EDITION	129F/199F
GAME SET MATCH 2 — MATCH DAY 2 + BASKET MASTER + SUPER HANG ON + CHAMPIONSHIP SPRINT + TRACK AND FIELD + CRICKET + SNOOKER + GOLF	149F/199F
JUSTICIERS — RAMBO 3 + DRAGON NINJA + ROBOCOP	149F/199F
COLLECTION CPC — ARKANOID + BATMAN + RAMBO + GREEN BERET + CRAZY CAR + MATCH DAY 2 + MATCH POINT + KONAMI GOLF + CAULDRON + GREAT ESCAPE + YIE AR KUNG FU + MAG MAX + TOPGUN + GALVAN + SORCERY	175F/245F
BARBARES — GUERILLA WAR + BARBARIAN 2 + DOUBLE DETENTE + RENEGADE 3	149F/199F
MAITRES NINJA — DOUBLE DRAGON + LAST NINJA 2	129F/179F
MASTER SKATE — ATF + SKATE BALL + LIVE FURY + STAR WARS + TETRIS + NETHERWORLD + EXOLON + TOMAHAWKS	169F/219F
OCEAN DYNAMITE — PLATOON + PREDATOR + KARNOV + CRAZY CARS + COMBAT SCHOOL + SALAMANDER + DRILLER + GRYSOR	149F/199F
VAINQUEURS — FORGOTTEN WORLDS + THUNDER BLADE + TIGER ROAD + LAST DUEL + BLASTEROIDS	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 2 — BAZTTLESHIPS + IKARI WARRIOR + LIVE AND LET DIE + OVER LANDER + BEYON ICE PALACE	149F/199F
STORY SO FAR VOL. 1	149F/199F
TOP 17 — 17 JEUX FORMIDABLES	189F/229F
TOP D'OR VOL. 1 — AFTERBURNER + ZYNAPS + SKATEBALL + NAVY MOVES + STARWARS + STRIKE FORCE HARRIER	149F/199F
TOP D'OR VOL. 2 — TT RACER + NINJA 2 + IKARI WARRIORS + EXOLON + SKATE BALL + VIVRE ET LAISSER MOURIR	149F/199F
COMPILATION 1 — SILKWORM + DOUBLE DRAGON + XENON + GEMINI WINGS	99F/149F

SELECTION GENERAL

Titre	K7/DISK
BLACK TIGER	99F/149F
HOT ROD	99F/149F
SPACE HARRIER II	99F/149F
X-OUT	99F/149F
EAGLES RIDER	199F
LODE RUNNER	145F/195F
PINBALL MAGIC	145F/195F
RAINBOW ISLAND	99F/149F
TENNIS CUP	165F/195F
WEST PHASER	299F/299F
LIGHT PHASER	299F
SONIC BOOM	99F/149F
SPACE HARRIER II	99F/149F
CABAL	99F/149F
CHASE HQ	99F/149F
GHOSTBUSTER	109F/149F
NINJA WARRIOR	99F/149F
BEACH VOLLEY	99F/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99F/149F
STRIDE	99F/149F
TURBO OUTRUN	99F/149F
GHOST'N GOULS	99F/149F
INCORRUPTIBLE	99F/149F
NEW ZEALAND STORY	99F/149F
P47	125F/175F
FIGHTING SOCCER	99F/149F
GAZZA SOCCER	139F/179F
GREAT COURT	149F/199F
TERRES ET CONQUERANTS	199F
DEFENDER OF THE CROWN	199F
MANOIR DE MORTEVILLE	199F
TEST DRIVE II	119F/169F
WILD STREET	139F/179F
AFTER THE WAR	99F/149F

NEWS CPC

Titre	K7/DISK
BLOOD WHICH	145F/195F
CRACK DOWN	105F/145F
DOUBLE DRAGON II	99F/149F
EMOTION	105F/145F
HOSTAGES	165F/225F
IMMOPOSAMOLE	99F/149F
SECRET AGENT	99F/149F
SHADOW WARRIOR	99F/149F
HARRICANA	145F/195F
KLAX	95F/145F
PIPEMANIA	135F/175F
PLAYER MANAGER	135F/175F
VENDETTA	99F/149F
BOMBER	149F/199F
CYBER BALL	99F/149F
DARK CENTURY	139F/199F
NINJA SPIRIT	99F/149F
NIGHT HUNTER	129F/169F
TARGHAN	199F

UTILITAIRES

Titre	DISK
PREVISIONS ASTRALES	380F
ADVANCED OCP ART STUDIO	250F
GESTION BANCAIRE 6128	250F
DISCOLOGY 6.0	350F
AUTOFORM. ASSEMBLEUR	295F
GESTION FICHIER 6128	350F
SOLUTION (Textomat + Datamat + Calcumat)	590F
MULTIPLAN	499F
TASWORD 6128	389F

General, c'est aussi le plus grand choix d'utilitaires Consultez-nous !

EDUCATIFS

NOMBREUX TITRES DISPONIBLES EN MAGASIN CONSULTEZ-NOUS !

CLASSIQUES CPC

Titre	K7/DISK
ALTERED BEAST	99F/149F
BATMAN THE MOVIE	99F/149F
DYNAMITE DUX	109F/159F
GALAXY FORCE	99F/169F
INDY ARCADE	99F/155F
KNIGHT FORCE	119F/169F
MOONWALKER	99F/149F
PACMANIA	99F/159F
RICK DANGEROUS	109F/165F
SHUFFLE PUCK CAFE	199F
SPIEDERMAN	139F/179F
SUPER WONDERBOY	145F
TINTIN SUR LA LUNE	145F/195F
TITAN	129F/169F
VIGILANTE	99F/149F
WINGS OF FURY	139F/189F
JACK NICKLAUS GOLF	99F/169F
KICK OFF	135F/175F
ALPHAKOR	199F
CONSPIRATION	179F
L'ALLIANCE	250F
L'ILE	199F
MEURTRE A VENISE	145F/195F
OMEYAD	199F
SPHAIRA	195F
COLOSSUS CHESS IV	159F/199F
COLOSSUS BRIDGE	139F/169F
DEFI AU TAROT	180F
MAXI BOURSE	139F/189F
PICTIONNARY	245F
TEENAGE QUEEN	199F
TRIVIAL POURSUIT Nlle GENERATION	189F/245F
CHUCK YEAGERS	95F/149F
CONTINENTAL CIRCUS	99F/149F
GUNSHIP	189F/239F
POWERDRIFT	99F/149F
SILENT SERVICE	119F/150F
WINDSURF WILLY	199F



PARIS 10e ☎ 42.06.50.50
LYON 1er ☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR PC

NEWS / A PARAITRE

BATMAN PC	N.C.
BLADE WARRIOR PC	245 F
EAGLES RIDER PC	245 F
EMOTION PC	245 F
VOYAGEURS DU TEMPS PC	295 F
M1 TANK (MIRRORSOFT+) PC	345 F
PINBALL MAGIC PC	195 F
SHINOBI PC	245 F
HIGHWAY PATROL 2 PC	245 F
HARRICANA PC	245 F
COLORADO PC	269 F
CYBER BALL PC	245 F
DARK CENTURY PC	265 F
DAVID WOLF PC	390 F
DUNGEON MASTER PC	395 F
KLAX PC	245 F
LOAD RUNNER PC	195 F
LOW BLOW PC	245 F
BOMBER MISSION PC	N.C.
LAST NINJA 2 PC	249 F
POWER DRIFT PC	299 F
ELVIRA PC	249 F
TENNIS CUP PC	245 F
FATAL GRAVITIE PC	N.C.
BATTLE OF BRITAIN PC	295 F
LORD OF RISING SUN PC	N.C.
P47 PC	245 F
PIPEMANIA PC	265 F
MIDWINTERPC	345 F
PLAYER MANAGER PC	265 F
POWER BOAT PC	245 F
WOLF PACK PC	295 F
WILD STREETS PC	265 F
TV SPORT BASKET (VF) PC	299 F

COMPILATIONS

AMERICAN DREAMS PC	259 F
ARCADE HITS PC	249 F
CLASSIQUES 1 PC	245 F
CLASSIQUES 2 PC	245 F
EUROPEAN DREAMS PC	259 F
FUN BOX PC	245 F
SIMULATIONS HITS PC	249 F
TEN MEGA HITS PC	299 F

CLASSIQUES

GALACTIC CONQUEROR PC	239 F
BUDOKAN PC	249 F
BLOOD MONEY PC	249 F
RICK DANGEROUS PC	259 F
FIRE AND FORGET PC	229 F
ASTERIX, LE COUP DU MENHIR PC	245 F
KARATEKA PC	189 F
NIL DIEU VIVANT PC	299 F
OFFSHORE WARRIOR PC	225 F
ROBOCOP PC	195 F
TARGHAN PC	260 F
TITAN PC	245 F
MANIAC MANSION PC	299 F
PIRATE PC	265 F
QUETE OISEAU TPS PC	249 F
FETICHE MAYA PC	269 F
GREAT COURT PC	259 F
JACK NIKLAUS PC	319 F
WIND SURF WILLY PC	199 F
STUNT CAR PC	229 F
PARIS DAKAR PC	245 F
CHUCK YEAGERS AFT PC	295 F
ESS PC	295 F
F15 STRIKE EAGLES 2 PC	349 F
F16 EGA OU CGA PC	229 F
F19 PC	369 F
FERRARI FORMULA ONE PC	249 F
CRAZYCAR 2 PC	245 F
GUNSHIP PC	349 F
TEST DRIVE 2 PC	245 F
M1 TANK PLATOON PC	399 F
688 SUBMARINE PC	245 F
ARCHIPELAGOS PC	249 F
AUSTERLITZ PC	269 F
POPULOUS PC	249 F
PROMISED LAND PC	99 F
SILENT SERVICE PC	249 F
WATERLOO PC	259 F
BATTLE CHESS PC	279 F
CHESS MASTER 2100 PC	399 F
COLOSSUS BRIDGE PC	229 F
SCRABBLE DELUXE PC	249 F
TRIVIAL POURSUIT PC	290 F
WEST PHASER PC	299 F
CRAZY SHOOT PC	199 F
CAPONE PC	199 F

SELECTION GENERAL

HOLE IN ONE GOLF PC	295 F
FULL METAL PC	259 F
HARPOON PC	375 F
SPACE HARRIER 2 PC	249 F
TERRAIN EDITOR SIM CITY PC	210 F
DRAKKEN PC	330 F
DRAGON'S AIR PC	439 F
KHALAAN PC	295 F
LEGEND OF SRAM PC	259 F
DAME SIMULATOR PC	239 F
AFTER BURNER PC	280 F
DOUBLE DRAGON 2 PC	249 F
INDY ARCADE PC	199 F
BARBARIAN 2 PC	279 F
TINTIN SUR LA LUNE PC	259 F
FIRE PC	249 F
GHOSTBUSTER 2 PC	319 F
STAR VEGA PC	349 F
FULL METAL PLANET PC	259 F
INDY ADVENTURE PC	299 F
MEURTRE A VENISE PC	239 F
MANOIR MORTEVILLE PC	249 F
BOMBER PC	349 F
INDY 500 PC	249 F
FLIGHT SIMULATOR 4 PC	249 F
NORTH AND SOUTH PC	259 F
SIMCITY PC	280 F

EDUCATIFS / PROFESSIONNELS de nombreux titres sont disponibles en magasin. Consultez-nous !



PARIS 10e ☎ 42.06.50.50
LYON 1er ☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR ATARI

COMPILATIONS

AMERICAN DREAMS .... 259 F
Super Ski + Hostages + Opération Neptune + Bubble Ghost

ARCADE HITS .... 249 F
Skweek + Bumpy + Cobra

GEN D'OR .... 249 F
Voyager + RType + International K + Biochallenge

GIANTS US GOLD .... 279 F
Out Run + Gauntlet II + 1943 + Street Fighter

MAGNUM 4 .... 290 F
Opération Wolf + After Burner + Double Dragon + Batman + Barbarian 2

PRECIOUS METAL .... 249 F
L'Arche du Capitaine Blood + Super Hang on + Xenon + Arkanoid II

SIMULATION HITS .... 249 F
944 Turbo Cup + Space Racer + Mach 3

STARS vol. 1 .... 199 F
Didakt English + Prohibition + Bivouac + L'Arche du Capitaine Blood

STORY 50 FAR vol. 3 .... 199 F
Thundercats + Bomb Jack + Space Harrier + Live and Let Die

LES VAINQUEURS .... 299 F
Forgotten World + Blasteroids + Last Duel + Tiger Road + Thunder Blade

LES JUSTICIERS .... 239 F
Dragon Ninja + Robocop + Rambo III

PREMIER COLLECTION 3 .... 295 F
Cybernoid 2 + Archipelagos + Quadralien + Battleship

TRIAD 3 .... 295 F
Bloody Money + Speed Ball + Rocket Ranger

NEWS / A PARAITRE

BLADE WARRIOR	249 F
LAST NINJA 2	245 F
F 29	245 F
LAST PATROL	245 F
BLUE ANGEL	N.C.
VROM 6	N.C.
SIMCITY	N.C.
CAMBO RACER	195 F
CRACK DOWN	195 F
DRAGON BREATH	295 F
EMOTION	195 F
HEAVY METAL	195 F
IMMPOSAMOLE	195 F
IVANHOE	245 F
NINJA SPIRIT	245 F
SECRET AGENT	195 F
OPERATION STEALTH	295 F
SHADOW WARRIORS	195 F
VENUS	195 F
BLOCK OUT	245 F
CYBER BALL	195 F
FATAL GRAVITY	N.C.
HARRICANA	245 F
HOT ROD	245 F
KID GLOVES	245 F
KLAX	195 F
LOAD RUNNER	195 F
POWER BOAT	245 F
WARHEAD	245 F
SHADOW OF THE BEAST	349 F
PLAYER MANAGER	269 F

SELECTION GENERAL

SUPER CARS	199 F
TENNIS CUP	249 F
INTRUDER	235 F
AFTER THE WAR	199 F
SPACE HARRIER 2	249 F
JUMPING JACKSON	199 F
BAD COMPANY	235 F
EAGLES RIDER	245 F
MAUPITY ISLAND	289 F
ROCK STAR	219 F
X OUT 1	199 F
TOYOTTES	199 F
DAME SIMULATOR	239 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
NINJA WARRIOR	199 F
BOMBER	290 F
CONTINENTAL CIRCUS	229 F
NORTH AND SOUTH	259 F
BAT	349 F
CHAOS STRIKE BACK	229 F
VOYAGEURS DU TEMPS	249 F
CABAL	199 F
MIDWINTER	260 F
PINBALL MAGIC	199 F
COLORADO	245 F
KHALAAN	260 F
PIPEMANIA	265 F
SONIC BOOM	249 F
RAINBOW ISLAND	199 F
SHERMAN M4	249 F
JACK NIKLAUS GOLF	249 F
BLACK TIGER	199 F
ANTAGO	179 F
TOWER OF BABEL	275 F

GENERAL, c'est aussi le plus grand choix d'UTILITAIRES pour Atari

SELECTION PRO

TOUTE LA GAMME CYBER DISPONIBLE EN MAGASIN

DEGAS ELITE	219 F
SPECTRUM 512	595 F
1ST WORD T	990 F
SCRIPT	790 F
REDACTEUR	590 F
PACK 520	590 F
TEXTOMAT - DATAMAT - CALCUMAT	
PACK 1040	1290 F
BECKERTEXT 2 - SUPERBASE - CALCOMAT 2	
PUBLISHING PARTNER JUNIOR	990 F
PACK GFA	699 F
STOS BASIC	459 F
PRO 12	690 F
GESTION DE BUDGET	290 F

et GENERAL, c'est aussi des centaines d'autres logiciels professionnels. Consultez-nous !



PARIS 10e ☎ 42.06.50.50
LYON 1er ☎ 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

LOGICIELS POUR AMIGA

COMPILATIONS

COMPILATION 1 — Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing's	255 F
ACTION AMIGA vol. II — Deflector + Artura + Cybernoïd + Motor Massacre + Technocop	299 F
GEN D'OR — Ik + Biochallenge + RType + Voyager	245 F
JUSTICIERS — Dragon Ninja + Robocop + Rambo 3	249 F
MAGNUM 4 — Operation Wolf + Afterburner + Double Dragon + Barbarian 2 + Batman	290 F
PRECIOUS METAL — Xenon + Arkanoïd II + Crazy Car + L'Arche du Cap. Blood	245 F
PREMIER COLLECTION — Nebulus + Netherworld + Exolon + Zynaps	245 F
STAR WAR TRILOGY — Star War + L'Empire Contre-Attaque + Le Retour du Jedi	249 F
TRIAD — Barbarian + Starglider + Defender of the Crow	289 F
VAINQUEURS — Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids	299 F

CLASSIQUES

OLIVER AND Co	245 F
SPACE ACE	430 F
CABAL	239 F
INCORRUPTIBLES	245 F
GOULS N'GHOST	249 F
SUPER WONDERBOY	249 F
WILD STREETS	269 F
CHASE HQ	249 F
DOUBLE DRAGON 2	199 F
GHOST BUSTER 2	239 F
INDY ARCADE	199 F
NEW ZELAND STORY	245 F
OPERATION THUNDERBOLT	239 F
PACMANIA	189 F
RICK DANGEROUS	259 F
BUMPY	195 F
SKWEEK	195 F
TARGHAN	239 F
TINTIN SUR LA LUNE	279 F
TWINWORLD	239 F
ALTERED BEAST	249 F
BATMAN THE MOVIE	239 F
STRIDER	249 F

NEWS / A PARAITRE

BUDOKAN	245 F
COMBO RACER	245 F
CRACK DOWN	245 F
MATRIX MARAUDER	245 F
MAUPITI ISLAND	289 F
SECRET AGENT	245 F
OPERATION STEALTH	295 F
SHADOW WARRIOR	245 F
VENUS	N.C.
BLOCK OUT	245 F
DRAGON'S LAIR 2	430 F
EMOTION	245 F
NINJA SPIRIT	245 F
BOMBER SCENARY	N.C.
WAR HEAD	N.C.
ULTIMA V	299 F
IMMPOSAMOLE	195 F
KHALAAN	295 F
KID GLOVES	245 F
KLAX	195 F
PIRATES !	275 F
PLAYER MANAGER	265 F
POWER BOAT	245 F
SONIC BOOM	245 F

SELECTION GENERAL

DRAGON BREATH	269 F
F 29	249 F
FRED	249 F
JUMPING JACKSON'S	199 F
ROCK STAR	259 F
TV SPORT BASKET	299 F
TERRAIN EDITOR (SIM CITY)	N.C.
TOYOTE	219 F
BLACK TIGER	249 F
TOWER OF BABEL	275 F
P 47	225 F
TENNIS CUP	245 F
COLORADO	245 F
LODE RUNNER	N.C.
ANTAGO	199 F
X OUT	199 F
SUPER CARS	199 F
BAD COMPAGNY	249 F
INFESTATION	235 F
PINBALL MAGIC	199 F
SPACE HARRIER 2	249 F
RAINBOW ISLAND	249 F
NINJA WARRIOR	199 F
BEACH VOLLEY	269 F
BOMBER	290 F
NORTH AND SOUTH	259 F
DAMES	239 F

SELECTION PRO

KIND WORD 2.0	540 F
EXCELLENCE	2590 F
PUBLISHING PARTNER	2490 F
SUPERBASE	595 F
SUPERBASE PRO	1490 F
MAXIPLAN 500	1260 F
DELUXE PAINT 3	755 F
DIGIPAINT 3	850 F
DIGIVIEW GOLD 4	1719 F
FANTAVISION	499 F
DELUXE VIDEO 3	890 F
AMAS	850 F
STUDIO 24	1200 F
GFA 3.0	750 F
ARCHOS (Emulateur Minitel)	690 F
DISCOSCOPIE	490 F

Etc...

GENERAL, c'est aussi le plus grand choix d'utilitaires pour AMIGA

EDUCATIFS

BIG BEN	250 F
BOSSE DES MATHS	220 F
ENIGME A OXFORD	250 F
FOLLE LECTURE DE DON QUICHITTE	250 F
VISA POUR HYDE PARK	250 F

SERVICE VPC 10, bd de Strasbourg 75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

5 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous parait clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges
60 F pour les imprimantes
120 F pour les machines (Corse, Dom-Tom, nous consulter).

Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom
N° Rue
Code Postal
Ville
Tél.

TILT / 05/90

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Observations du client :

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date :

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.
TOTAL A REGLER

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;
2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.
3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;
4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;
5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;
6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;
7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

8990 FRS TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...

Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !
Cette prouesse nous la devons encore à **PROWIN'S**
Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisé sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**.
Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux: lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 périphériques dénombrés à ce jour...
La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo... Si après le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel...
Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacité 1,2 Mo ou 3"1/2 capacité 1,44 Mo...
Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**.
Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles 1.949 F TTC pour un 20 Mo, 3.390 F TTC pour 40 ou 60 Mo...
La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA... C'est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le PROWIN'S 286/12 Mhz VGA se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V.
- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles à plusieurs Méga-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K à 1024 K : 690 F TTC).
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.
- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.
- D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manoeuvres.
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint-Rémi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 16-56.51.00.25

AZ COMPUTER BASTILLE
35 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40.27.81.07

AZ COMPUTER St-LAZARE
58 rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42.93.24.67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tél. : 60.16.10.18

AZ COMPUTER BALARD
99 rue Balard 75015 PARIS
Tél. : 45.54.24.33/29.52

AZ COMPUTER LYON
70/72 Av. Jean-Jaurès - 69007 LYON
16-78.72.21.10

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tél. : 40.51.04.08





IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...
SLY SPY
Secret Agent
WAKO
SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET
DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A
PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
ocean®
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 43350675